02-2009-13

GAMEVN

WWW.GAMEVN.COM

GAME PC - CONSOLE - GAME - THI GAME

>>10 TỰA GAME NỔI BẬT NHẤT 2008

>>10 TỰA GAME ĐÁNG MONG NHẤT 2009

>>TẠI SAO GAME 2D VẪN CÒN CHỖ ĐỨNG?

WWW.GAMEVN.COM
02 - 2009 13
all about games

TRONG SỐ NÀY

MỤC LỤC 01
E-Mag Team chúc Tết 02

NEWS 03

PREVIEW
Rise of The White Wolf 05
Stormrise 07
Riddick: Assault on Dark Athena 09
10 game đáng mong nhất năm 2009 13

REVIEW
Persona 4 25
Prince of Persia 29
Dead Space 33
10 game nổi bật nhất năm 2008 37

GAME KỶ NIỆM
Bully 45

TẢN MẠN
Tại sao game 2D vẫn còn chỗ đứng? 49
5 game "thùng rỗng kêu to" năm 2008 59

ARTWORK 67

BIÊN TẬP
Stealth
Tên truy cập

TRÌNH BÀY
Kiug, AASA, Yugi_hiro, Shirogane

CỐ VẤN
Stealth
Garchi

PHÁT HÀNH
E-mag team

CỘNG TÁC
Shadow_Master, songchetcunggame, AASA, Nomurasan và một số thành viên khác.

Chúc Mừng Năm Mới An Khang Thịnh Vượng Mãi

E-Mag Team chúc Tết

"Chúc mọi ngừo một năm mới thật an khang thịnh vượng cùng với gia đình và bạn bè."- ***Kiug***

"Biết đến gamevn từ lâu nhưng mới tham gia được một năm và đã kịp chen chân vào 2 bang hội có thế lực là GWP và Emag, điều đó chứng tỏ trình độ bon chen không tồi của lão phu,hehehe!! Năm mới chúc toàn thể anh em sức khỏe và tiền lẻ, ăn chơi không sứt mẻ, mỗi gia đình chỉ đẻ từ 1 đến 2 cu!!! Love." - ***Nomu-rasan***

"Chúc độc giả của E-Mag nói riêng và các thành viên trong GVN nói chung một năm mới thuận lợi,tiền lì xì cô bác vào như nước,bạn nào rảnh thì lì xì cho mình luôn cũng tốt" - ***Genius_Ranza***

"Chúc bà con GameVN năm mới mọi việc đều suôn sẻ, có nhiều game hay để chơi, nhiều tiền lì xì (vì ít sao đủ tiền mua game)...Riêng E-Mag, chúc mọi việc sẽ tiếp tục phát triển tốt và mọi người ăn chơi đều đều ...Hy vọng năm 2009 này sẽ có con "vợ" mới ..." - ***AASA***

"Chúc mọi người năm mới muốn gì được nấy, sự nghiệp thăng hoa, tình cảm hăng hái, đời sống vật chất lẫn tinh thần ngọt ngào mà màu mè đặc sắc." - ***Tên truy cập***

"Năm mới hứa sẽ có bộ ảnh nude của các thành viên Emag...nhưng ngoại trừ mình" - ***Yugi_hiro***

Vừa qua, Eidos và IO Interactive đã đưa ra một số thông tin về tựa game đang phát triển của họ - Mini Ninjas. Trong game, bạn sẽ nhập vai một chàng ninja trẻ tuổi chiến đấu với Evil Samurai Warlord ở lãnh địa của hắn. Mặc dù chưa có thông tin chính thức nhưng có nguồn tin cho rằng game sẽ được tung ra cho nhiều hệ máy vào mùa thu năm nay. Hệ thống gameplay của trò chơi vẫn chưa được tiết lộ rõ ràng tuy nhiên nhà sản xuất lại hứa hẹn sẽ có nhiều điểm nổi bật. "Cả nhóm đều rất hào hứng bởi game rất đặc biệt, từ nhân vật đến chiều sâu của game. Mini Ninjas sẽ là một tựa game hấp dẫn cho cả người lớn và các em bé" Niels Jorgensen, trưởng nhóm làm game cho biết.

Trước cuộc suy thoái kinh tế ở Mỹ và Thế giới, Microsoft cuối cùng cũng đã phải chịu nhiều ảnh hưởng lớn. Qua báo cáo tài chính của Microsoft sau 2 quý liên tiếp lãnh nhiều thiệt hại, Sid Parakh - một chuyên gia phân tích cho rằng Microsoft sẽ phải cắt giảm bớt lực lượng nhân viên hùng hậu của mình. Cụ thể, Microsoft có thể sa thải 6000 - 8000 nhân viên, tương đương với 6 - 8 % tổng số nhân viên của mình. Trước đó, SEGA cũng đã phải giảm bớt lao động vì ảnh hưởng của cuộc suy thoái này.

Microsoft

Nintendo vừa công bố một số thông tin về một chuỗi game độc quyền cho hệ máy Wii ứng dụng hệ thống điều khiển mới - New Play Control. Trong số đó, 2 tựa game đầu tiên được nhắc đến là Pikmin - phát hành vào 6/2 và Mario Power Tennis vào 6/3. Cả 2 game đều có những tính năng mới đáng được chú ý.

Shadow master

Thời điểm phát hành của Final Fantasy XIII ngày càng cận kề, không khí càng được hâm nóng lên bởi những thông tin nhà sản xuất tiết lộ ra ngày càng nhiều. Gần đây, tạp chí Famitsu đã ưu ái cho FFXIII hẳn 8 trang để giới thiệu về những nhân vật có mặt trong game.Trong số đó, Sazh Katzro được quảng bá nhiều hơn với hình ảnh đầu tóc xù và chú Chocobo nhỏ làm bạn đồng hành. Ngoài ra, gameplay của FFXIII cũng được thể hiện phần nào qua những tấm ảnh được đăng: Những mệnh lệnh của bạn dành cho nhân vật sẽ được liên kết với nhau thành một chuỗi liên hoàn rồi tung ra một lúc, đem lại cho bạn những đòn đánh đa dạng và ấn tượng. Tuy nhiên, fan hâm mộ thế giới sẽ phải đợi lâu vì phiên bản tiếng Nhật sẽ được tung ra trước tiên.

FINAL FANTASY XIII

Thể loại: Nhập vai
Hệ máy: Xbox360/PS3
Phát triển: CDProjekt
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: Q3/2009

Sau khi tung hoành ngang dọc trên PC một năm trước, The Witcher – sản phẩm nhập vai đặc sắc của studio non trẻ CDProjekt tiếp tục làm cuộc đổ bộ mới lên console với phiên bản Rise of the White Wolf (RWW) – Sự trỗi dậy của sói trắng.

RWW tái hiện câu chuyện trong The Witcher, bạn vẫn vào vai anh chàng Geralt tóc bạc. Geralt là một "Witcher" – giống người đặc biệt đã trải qua đột biến, có tốc độ, sức chịu đựng và những khả năng phi thường. Khác với những Witcher khác, Geralt vẫn có cảm xúc con người, điều này làm xuất hiện nhiều quyết định hệ trọng trên đường đi. Theo đó, RWW sẽ có ba kết thúc khác nhau tùy vào hành động của người chơi.

RWW sẽ sử dụng công nghệ mới dành cho bản PS3 và X360, vì vậy mà những yếu tố như điều khiển, chuyển động nhân vật hay hệ thống chiến đấu đều sẽ được nâng cấp. Thách thức của nhóm phát triển là RWW phải giữ vững được những điểm mạnh của bản PC trong khi vẫn phù hợp với lối chơi và cách điều khiển của console. Một thử thách không dễ chịu nhưng CDProjekt đang rất tự tin, họ cho biết sẽ thêm các hành động mới vào hệ thống menu ngữ cảnh tùy theo từng tình huống cụ thể.

Mặc dù còn đang phát triển nhưng đồ họa RWW cũng cho thấy nhiều hứa hẹn, chí ít cũng ngang ngửa với bản PC (vốn được thực hiện rất tốt với engine Aurora) với mô hình chi tiết và những hiệu ứng phép thuật bắt mắt, nên người chơi có thể hoàn toàn yên tâm. Sau lần ra mắt khá thành công trên PC, liệu phiên bản The Witcher mới sẽ là một thắng lợi nữa của CDProjekt khi lấn sân lên mảnh đất console màu mỡ? Game sẽ được phát hành vào Q3 2009.

Nomurasan

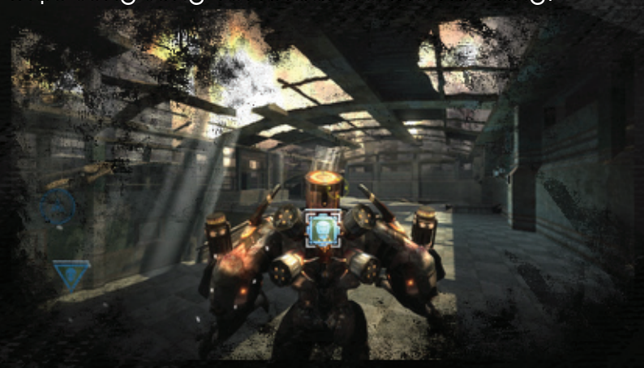
STORMRISE

Thể loại: Chiến thuật
Hệ máy: PC/Xbox 360/PS3
Phát triển: Creative Assembly
Phát hành: SEGA
Ngày phát hành: 2009

Chán quấy đảo dòng lịch sử thế giới với những loạt game ăn khách như Rome: Total War hay Medieval: Total War, Creative Assembly muốn đổi sang một hướng khác mang nặng yếu tố giả tưởng và hư cấu hơn nhằm kích thích trí tò mò của người chơi. Và Stormrise chính là một trong các tựa game của hướng đi mới mà hãng này nhắm tới.

Thoát khỏi những rào cản nặng nề của dòng Total War như sự rườm rà trong điều khiển và phân bố chiến thuật, Stormrise mang đến một góc nhìn mới. Vẫn theo thể loại RTS, nhưng giờ đây trong Stormrise, người chơi có thể tham gia trận chiến không phải qua góc nhìn của một ông thần trước màn hình mà thay vào đó sẽ trở thành một vị tướng, vị thủ lĩnh tham gia trận đánh đó. Điều đó đồng nghĩa giảm sự bao quát của người chơi, tăng thêm phần độ khó trong điều khiển binh lính, nhưng lại là một cách đổi món khá thú vị và chân thực hơn. Mặt khác, chiến trường trong Stormrise không chỉ diễn ra tại mặt đất mà còn bành trướng cả trên không lẫn ngầm dưới mặt đất tối tăm.

Một điểm mới khác là bản đồ của Stormrise, mà theo như cách diễn đạt của nhà phát triển là như từng "lát bánh" được cắt ra. Tức là đối với mỗi đơn vị quân, người chơi sẽ có một góc nhìn riêng để điều khiển, thực hiện các lệnh, sau đó chuyển sang một đơn vị khác và tiếp diễn chu trình trong một khoảng thời gian thực song song với nhau. Có thể nói rằng, cơ chế này khá giống với cách điều khiển đội A, đội B trong Full Spectrum Warrior nhưng ở một quy mô lớn hơn, phức tạp hơn.



Với bối cảnh là địa cầu bị tàn phá nặng nề, chiến tranh xuất hiện giữa hai thế lực. Một bên là Echelon, chủng tộc với những công nghệ tiên tiến, chọn cách "cam chịu" để sống chung với thiên tai. Còn một bên là Sai - xã hội bộ lạc với mục tiêu cải tạo thay đổi môi trường. Sự bất đồng và tương phản giữa hai quan điểm chính là nguyên nhân chính dẫn đến chiến tranh, giúp người chơi có những cách nhìn khác nhau về cốt truyện.

Được thực hiện cho cả ba hệ máy PC, PS3 và Xbox 360, nhưng thách thức mà Creative Assembly phải đối mặt là đầu tư cho hệ thống điều khiển bằng gamepad của 2 hệ máy console. Nhà phát triển này đã quả quyết rằng hệ thống điều khiển sẽ không phải là phiên bản rập khuôn của Tom Clancy's EndWar của Ubisoft ra mắt trước đây. Vậy với bối cảnh mới, lối chơi mới, liệu Stormrise có hứa hẹn mang lại thỏa mãn cho người chơi?

Tén truy cập

RIDDICK

Assault on Dark Athena

Bốn năm trước, "cuộc vượt ngục" của Richard Riddick đã gây chấn động làng game với siêu phẩm Escape from Butcher Bay đồng thời giới thiệu với thế giới một studio còn non trẻ nhưng không thiếu tài năng: Starbreeze. Sau một thời gian im hơi lặng tiếng, khi nhiều tựa game lớn đã lục đục kéo nhau lên các hệ console next-gen, gã sát thủ Riddick mới lặng lẽ trở lại với tựa game mới nhất: Assault On Dark Athena

Trước hết, đây sẽ là bản remake (làm lại) của Butcher Bay năm xưa. Theo Starbreeze, Microsoft không thể làm cho X360 tương thích ngược với Butcher Bay, vì vậy họ quyết định ramake tựa game huyền thoại này với hy vọng san phẩm của mình có thể tiếp cận nhiều người chơi hơn. Tuy vậy, những ai đã chơi qua phần đầu đừng vội thất vọng, Dark Athena đã được bổ sung nhiều nội dung mới, đủ để xem đây là một phần tiếp theo đúng nghĩa

Được công bố từ năm 2007 nhưng một thời gian dài trò chơi chìm vào im lặng, giới hâm mộ nghi hoặc đặt câu hỏi. Giữa năm 2008 thì Activision chính thức thừa nhận bỏ dở việc phát hành game. Tưởng như số phận Dark Athena đã được định đoạt thì Atari xuất hiện như "vị cứu tinh". Starbreeze công bố trò chơi đã gần hoàn thành và sau cùng thì Riddick cũng có thể an tâm chờ ngày xuất xưởng.

Có gì mới trong Dark Athena lần này? Ở phần chơi đơn, người chơi sẽ có dịp khám phá toàn bộ cuộc vượt ngục "Vịnh Đồ Tể" của Riddick nếu như đã bỏ lỡ ở phần đầu. Thêm vào đó, bạn còn theo chân Riddick xâm nhập chiến hạm Dark Athena – một con tàu "hải tặc không gian" do một vị thuyền trưởng bí ẩn điều khiển. Như thường lệ, Riddick bị một nhóm săn tiền thưởng bắt trói lên chiến hạm Dark Athena, và cũng như thường lệ, anh chàng không ngồi yên chịu chết.

Bên cạnh mục chơi theo cốt truyện hoàn toàn mới, Dark Athena còn được nâng cấp đồ họa, AI theo đúng chuẩn "next-gen", cùng phần chơi multi dù chưa được công bố chi tiết, nhưng cực kỳ

Gã sát thủ Riddick mới lặng lẽ trở lại

đáng mong đợi đối với một tựa game tiềm năng như Riddick: Dark Athena

Dù chỉ qua bản demo, nhưng đồ họa của Dark Athena đã cho thấy một bước tiến dài. Bốn năm trước đồ họa của Butcher Bay đã quá tuyệt nhưng Dark Athena còn làm được hơn thế với mô hình nhân vật cực kỳ chi tiết, chuyển động mượt mà và những pha hành động đậm chất điện ảnh trên nền hình ảnh HD sắc nét. Vẫn như phần đầu, ngoại hình và lồng tiếng cho Riddick vẫn do Vin Diesel đảm nhiệm. Tài năng diễn xuất của anh, có lẽ không cần phải bàn cãi!

Mặc dù thông tin về game vẫn còn rất sơ lược, nhưng không khó để nhận ra Riddick: Dark Athena sẽ một lần nữa "thổi tung" màn ảnh, một chuyến phiêu lưu mà bất cứ fan hành động nào cũng khó lòng từ chối.

Nomurasan

Thể loại: FPS
Hệ máy: PC/Xbox 360/PS3
Phát triển: Starbreeze studio
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: Q1/2009

TOP 10 GAMES 09

MOST ANTICIPATED GAMES

Resident Evil 5

(Capcom - Action - PS3/X360 - 14/03/09)

Sau thành công vang dội của RE4, với sự đổi mới về cách chơi và mặt hình ảnh thì nay Capcom đã tung ra trailer của RE5 hồi đầu năm ngoái và sẽ sớm ra mắt bản chính thức trong năm 2009 này. Vẫn lối chơi đột phá tạo nên sự đổi mới của RE4, RE5 vẫn giữ nguyên phong cách bắn ngắm qua vai cùng những pha hành động đẹp mắt của Chris Redfield. Không chỉ dừng lại ở đó, người chơi còn có sự đồng hành của Sheva - một nữ nhân viên của lực lượng chống khủng bố sinh học - qua hệ thống co-op đáng chờ đợi. Ngoài ra bạn còn có thể đồng hành với một người bạn thực sự để giúp đỡ nhau trong những lúc nguy hiểm. Game tận dụng ưu điểm của hệ máy next-gen mang lại hình ảnh có chất lượng đẹp nhất, hệ thống vật lí cháy nổ cũng thể hiện rất tốt qua trailer và demo mà Capcom đã tung ra vừa qua. Đây là một game không thể bỏ qua đối với các fan của RE và có thể là một cú hit lớn trong làng game toàn thế giới.

Final Fantasy XIII

(Square Enix - RPG - PS3/X360 - 2009)

Đã từ lâu, FF là một dòng game nhập vai được ưa chuộng trên thế giới, gây ấn tượng đối với cả những ai chỉ một lần tiếp xúc... Trong nhiều năm trở lại đây, Square Enix cho ra đời khá nhiều phiên bản cả chính lẫn phụ từ những hệ máy console cho đến những hệ máy handheld, và mỗi phiên bản lại là một thành công tạo nên tiếng tăm cho SE. Giờ đây, hãng đã công bố sẽ tiếp tục cho ra mắt FFXIII, với nhân vật chính là một cô gái gan dạ và dũng cảm có tên Lightning đứng lên chiến đấu chống lại chính phủ Cocoon vì sinh mệnh của cả nhân loại nói chung và người Pulse nói riêng. Game có hệ thống chiến đấu mới, điển hình là việc đánh theo lượt ở các phiên bản cũ nay được lấn sang cơ chế chiến đấu theo nhóm được chuyển đổi qua lại giữa các thanh viên với tiết tấu nhanh và tất cả diễn ra trong thời gian thực. Mặt hình ảnh cũng là sự cải tiến đột phá khi SE đã khẳng định sẽ tận dụng hết sức mạnh của cỗ máy PS3 và điều đó đã được khẳng định qua những trailer mà hãng đã tung ra từ E3 2006 đến nay. Mặc dù sau nhiều lần trì hoãn nhưng FFXIII vẫn là một game rất đáng mong chờ.

Killzone 2

(SCEA - Guerrilla - FPS - PS3 - 27/02/09)

Với thành công khá rực rỡ của Killzone, có lẽ cái tên này không mấy xa lạ với các fan của Sony. Bối cảnh vẫn là cuộc chiến giữa 2 phe đối lập Helgate và ISA. Đồ họa trong game có thể nói là hoàn hảo đến từng chi tiết. Điểm nổi bật là bạn có thể đứng núp và chỉ hé nòng súng ra để xử kẻ thù thay vì phải lộ cả người như các dòng game FPS khác. Hành động trong game rất đa dạng sẽ đưa bạn vào một cuộc chiến sống động y như thật. Có thể thấy, với lối chơi độc đáo Killzone II sẽ mang đến chúng ta một phần chơi mạng thú vị và hấp dẫn. Trailer và hình ảnh của game cũng đã cho thấy Killzone II thực sự là một game bắn súng đáng được mong đợi trong năm.

Uncharted 2: Among Thieves

(SCEA - Naughty Dog - Action Adventure - PS3 - Q4 09)

Sau thành công của phiên bản Drake's Fortune, hãng Naughty Dog tiếp tục tham vọng của mình bằng phần tiếp theo của trò chơi Uncharted với tên gọi Among Thieves. Chưa có nhiều thông tin về U:AT ngoài đoạn phim chiếu cảnh Drake tỉnh dậy và nhận ra mình bị mắc kẹt trong một toa tàu đang treo lơ lửng trên vách núi. Ngoài ra, Naughty Dog chỉ tiết lộ them rằng tính hành động sẽ nhiều hơn hẳn phần đầu với những pha rượt đuổi liên tục, xen kẻ những màn chơi đòi hỏi sự bí mật. Cuối cùng, Naughty Dog gây hứng thú cho nhiều người khi tiết lộ rằng U:AT sẽ vận dụng 100% sức mạnh của PS3, điều mà các trò chơi hiện nay như MGS4 cũng chưa làm được, để cho ra những hình ảnh đẹp nhất cùng với khả năng tương tác với môi trường lớn hơn. Chỉ với bấy nhiêu đã khiến Uncharted: Among Thieves trở thành một trong những tựa game "sốt" nhất trong năm 2009.

Mafia 2

(EA - Redwood Shores - Action - PC/PS3/X360 - 24/02/09)

Không phải tự nhiên mà Mafia 2 lại được mong chờ trong con mắt của game thủ, đặc biệt là những người yêu thích thể loại hành động tự do và muốn trở thành một ông trùm thế giới ngầm. Mafia 1 đã rất thành công với xuất sắc cả về mặt gameplay lẫn hình ảnh khi phát hành vào năm 2002. 2K Games hứa hẹn cho ra mắt phiên bản tiếp theo với lối chơi tự do vẫn được giữ nguyên, lái xe khắp thành phố và bất chợt đụng độ với các băng nhóm khác và nã súng, với hàng loạt các nhiệm vụ xuyên suốt trò chơi. Điểm nhấn tiếp theo là về mặt hình ảnh với những tấm screenshot nóng hổi đủ để cho chúng ta thấy Mafia 2 là một "kiệt tác" với khung cảnh thành phố rộng lớn và sinh động, những chiếc ô tô bóng loáng phản chiếu ánh nắng chói chang. Game sẽ có mặt vào năm 2009 này.

StarCraft 2

(Blizzard Entertainment - Sci-fi RTS - PC - 2009)

Có lẽ trong cộng đồng game thủ, cái tên StarCraft dường như đã quá quen thuộc khi đã gặt hái được thành công vang dội và được đưa vào như là một bộ môn thí đấu tại các giải đấu game lớn. Trận chiến không bao giờ kết thúc giữa ba thế lực hùng mạnh Terran, Protoss và Zerg tiếp tục được tái hiện trong phiên bản tiếp theo. Vẫn là lối đánh truyền thống, khai thác im cương và dầu mỏ để xây dựng một đội quân hùng mạnh nhằm chống lại các chủng tộc khác. Chủng loại lính đa dạng và phong phú cũng là một yếu tố bắt người chơi phải sử dụng cái đầu để xây dựng và sản xuất phù hợp. Với những tòa nhà kiến trúc xuất sắc đến từng chi tiết, hay những đội quân hùng mạnh đông đảo, đồ họa trong game có thể nói là một bước tiến lớn ở phiên bản này.

The Sims 3

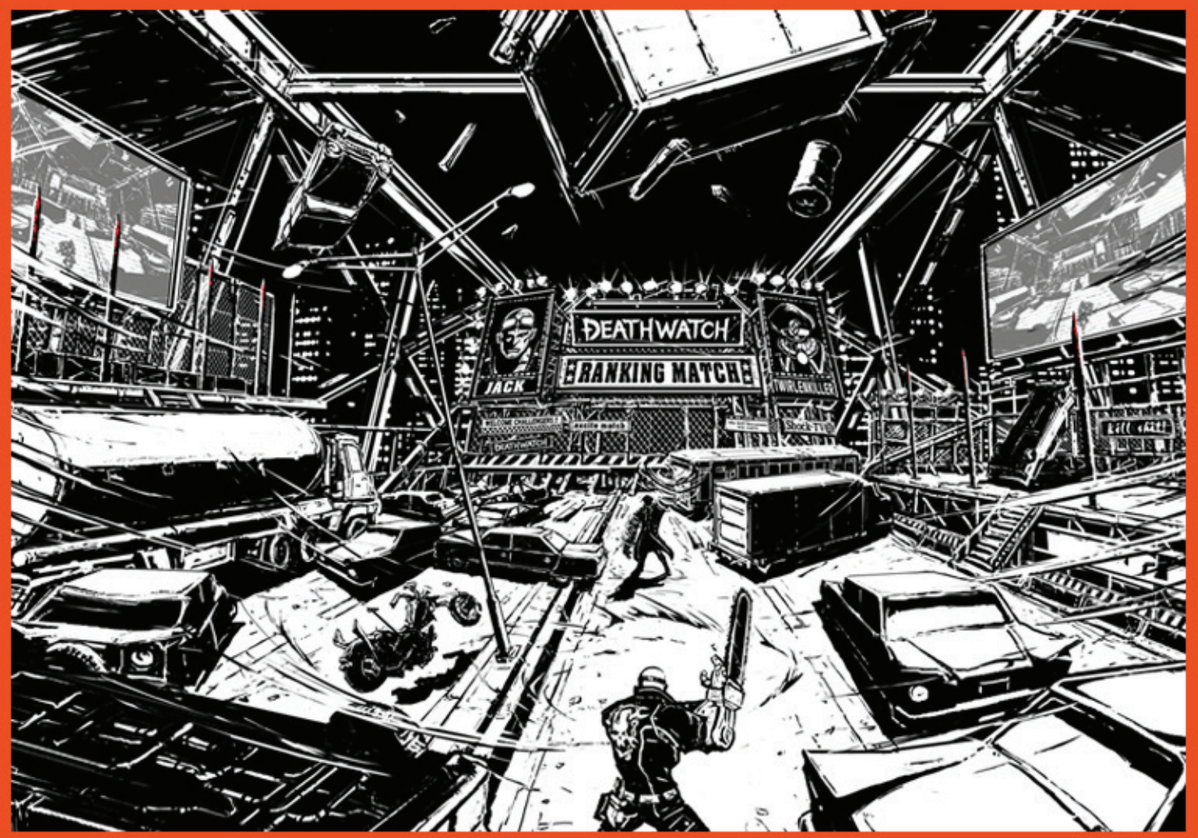
(EA - Reswood Shores - Virtual Life - PC - 20/02/09)

Dòng game vào hàng best-seller bước sang tuổi thứ 3 quay trở lại đầy hứa hẹn sẽ tiếp tục dẫn đầu thị trường bán lẻ trong năm 2009. Sử khởi đầu mới vẫn dựa trên nền tảng mới, tạo ra một nhân vật Sim sống và sinh hoạt trong thế giới ảo của game. Đó là thế giới của việc thỏa mãn những nhu cầu ăn, ngủ, giải trí thường thức cho tới những yêu cầu mang tính cao hơi như việc kết đôi, thăng tiến trong sự nghiệp. Thế giới của TS3 là những cái móc ngoặc mang tính hệ thống của cộng đồng ảo, bạn trực tiếp ghé thăm những vị hàng xóm, xây dựng những mối quan hệ thân thiết được cách tân so với phiên bản TS2. Những cải tiến về đồ họa của game phải kể đến việc các nhân vật Sim được tăng tính đa dạng của từng nét cử chỉ trên gương mặt, biểu lộ cảm xúc cho đến việc mở rộng không gian thay vì chỉ gói gọn trong một khu vực cụ thể hay thông qua những phần chuyển cảnh giữa các khu vực khác như hai phiên bản trước. Tính thực tế và logic của TS3 nhằm tạo nên một thế giới ảo nhưng lại rất thật là điểm mấu chốt sau cùng để chắc rằng đây sẽ là một cái tên mà bạn sẽ quan tâm đến.

God of War 3

(SCEA - Action - PS3 - 2009)

Sony đã khẳng định rằng GOW III sẽ là một món đặc sản tinh thần với sức hút cực kỳ hấp dẫn từ đồ họa và gameplay của mình. Điều này càng được khẳng định hơn sau trailer được Sony tung ra. Trong trailer và một số hình ảnh mới đây, có thể dễ dàng nhận thấy ngoài vũ khí quen thuộc là song đao của Kratos, trong phiên bản này có thêm hai chiếc găng tay đầy uy lực với hoa văn hình đầu rồng. Sony còn cho biết phiên bản này sẽ sử dụng một engine hoàn toàn mới giúp tăng hệ phân giải (resolution) lên tới bốn lần. Với những đòn thế cực đẹp mắt và tốc độ trận đấu được tăng lên rất nhiều, đây có thể sẽ là một bước tiến của Sony nhằm cứu lại thị trường PS3 dường như đã đuối sức trước đối thủ Xbox 360 của Microsoft.



Madworld

(Sega - platinumgames - Beat'em-up - Wii - 03/09)

Bạn sẽ làm gì trong một thế giới hỗn loạn, đổ nát và hoàn toàn mất kiểm soát từ phía chính phủ? Bạn sẽ sống sót ra sao khi một trò chơi man rợ bắt đầu mà trong đó con người sẽ giết hại lẫn nhau để tranh giành món tiền thưởng khổng lồ cho kẻ sống sót cuối cùng? Chỉ có một câu trả lời duy nhất: Giết hoặc bị giết. Đúng như tên gọi của game, người chơi có thể làm mọi thứ để kết liễu đối phương từ việc dung cưa máy chẻ đôi người, nâng kẻ thù ném vào một bàn chông nhọn hoắt hay mạnh bạo và nhanh chóng hơn là "móc" tim đối thủ. Ngoài ra còn rất nhiều cách khác nhau mà người chơi có thể lựa chọn. Một điểm đặc biệt là trò chơi được thiết kế chỉ với ba tông màu: trắng, đỏ và đen. Điều này sẽ khiến cho người chơi cảm thấy rõ nét hơn không khí cuồng dại của Madworld với những cảnh "đầu rơi máu chảy." Một sản phẩm bạo lực nhưng hấp dẫn như Madworld chắc hẳn sẽ gây nhiều tranh cãi khi ra mắt trên hệ máy Wii nhưng với những ai đang mong chờ một điều mới lạ thì đây là sự lựa chọn hoàn toàn thích hợp.

Diablo 3

(Activision Blizzard - RPG - PC - 2009)

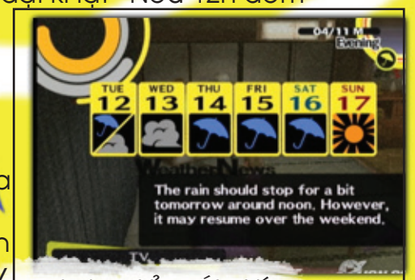
9 năm sau khi Diablo II ra mắt, 9 năm chờ đợi mỏi mòn của các gamer đã trôi qua, tuy chưa ra mắt nhưng những hình ảnh mà Blizzard đưa ra hứa hẹn sẽ làm thỏa cơn khát bấy lâu của các thần dân Diablo. Ai đã từng chơi qua Diablo II thì có lẽ không thể quên Deckard Cain, người dẫn đường cho các bạn ở cả 5 vùng thì ở D3 các bạn vẫn sẽ gặp lại lão Cain cũng với vai trò của người dẫn đường. Nếu ở D2 có Paladin, Necromancer, Assassin,... thì trong D3, chỉ có ba tộc Barbarian, Witch Doctor và Wizard, bạn có thể chọn lựa giới tính của nhân vật bạn chọn trong mỗi tộc. Những hình ảnh mà Blizzard tung ra vào tháng 6 vừa qua đã cho thấy đồ họa trong D3 đã đặt chân lên 1 tầm cao mới, hi vọng rằng design theo phong cách giống như World Of Warcraft sẽ làm thỏa mãn các game thủ.

E-Mag Team

P4 PERSONA

Điều gì sẽ xảy ra nếu một ngày nọ bạn phát hiện phía bên kia màn hình của chiếc TV là một thế giới hoàn toàn mới? Một thế giới mà nếu bạn không thoát ra kịp, bạn sẽ là nhân vật chính của một show truyền hình lúc nửa đêm... để rồi khi hình ảnh của bạn hoàn toàn rõ ràng, các chờ bạn chính là... cái chết!?

Vốn là một học sinh ở Tokyo, vì gia đình bận đi làm ăn xa nên buộc phải chuyển về một miền quê xa lánh với cái tên Inaba với người chú, vốn là một điều tra viên của sở cảnh sát. Những tưởng cuộc sống sắp tới sẽ trở nên nhàm chán, với một miền quê không hề xa hoa mĩ lệ, nơi chỉ tồn tại những con người chất phác, một dãy hàng quá đã đóng cửa vì sự cạnh tranh... Nhưng đáp án lại hoàn toàn ngược lại, nơi hẻo lánh này có một lời đồn đại kì lạ: "Nếu 12h đêm xem TV một kênh truyền hình kì lạ sẽ xuất hiện với hình bóng một nửa còn lại của bạn...". Tình cờ thông qua kênh truyền hình này mà nhân vật chính cùng các bạn sẽ phát hiện ra một bí mật động trời, cũng liên quan chặt chẽ đến loạt vụ sát nhân trong ngôi làng quê nhỏ bé...



..luôn để mắt đến các bản tin thời tiết

Hệ thống lối chơi của Persona 4 (P4) cũng không khác biệt nhiều lắm so với người đi trước, vẫn là "deadline" bắt bạn phải hoàn thành game trước thời hạn đề ra nếu không muốn gameover, hay kẹt cứng lãng nhách, hệ thống S.Link đa dạng theo bạn trong suốt trò chơi, giúp bạn tạo ra những Persona mạnh hơn, hữu dụng hơn cho hành trình sau này của mình. P4 cũng đã lược bỏ đi nhiều thứ từ trước và bổ sung nhiều chi tiết mới như trong P4, nhân vật của bạn lại trở thành các quái vật không biết mệt mỏi là gì chứ không còn hiện tượng đuối sức như P3, hay việc khám phá TV World sẽ diễn ra buổi chiều của game. Điều này khiến người chơi phải sắp xếp thời gian hợp lí, xen kẽ với những ngày có S.Link khác xuất hiện nếu không muốn "bể" kế hoạch.

Lần này, người chơi sẽ có thể lựa chọn điều khiển các những nhân vật khác chứ không còn riêng rẽ nhân vật chính nữa. Điều này giúp hạn chế những hành động kì dị, trái với với mong muốn của AI khiến lãng phí lượt chơi. Nhưng điều này không có nghĩa game sẽ dễ chơi hơn, mà ngược lại sẽ bắt bạn có cái nhìn tổng quát cho toàn bộ nhân vật, tính toán từng lượt đi cho hợp lí. All Out Attack từ P3 vẫn được giữ lại, ngoài ra còn có những tuyệt chiêu khác nhau của nhân vật mỗi khi đối thủ bị đánh trúng điểm yếu. Hệ thống S.Link gần như không có thay đổi gì trừ khi nếu nhân vật xây dựng S.Link là thành viên trong nhóm thì khi đến một mức nhất định trong cột S.Link, các nhân vật sẽ unlock thêm nhiều kĩ năng mới. Và khi max được S.Link của nhân vật nào, thì Persona của nhân vật đó sẽ tiến hóa, các đòn tấn công lẫn chỉ số sẽ tăng một cách đáng kể, đủ lí do để bạn chăm chút cho hệ thống S.Link hơn.

All out Attack Mode

Hệ thống battle không thay đổi nhiều so với P3

Trong hệ thống dating sim, thì ATLUS đã tặng thêm một trở ngại mới giống thực hơn: Bạn chỉ được yêu một cô! Nếu bạn yêu nhiều hơn, thì khi chủ nhật nếu bạn được rủ đi chơi sẽ có màn... đánh ghen xảy ra. Velvet Room cũng được tái xuất cùng Igor, chỉ có cộng sự của ông thay đổi đó là Magarret, người chị gái thay thế Elizabeth trong phần 3. Các Persona vẫn giữ cách tạo dựng cũ, nhưng thêm một phần nhỏ: Fusion Forecast. Tức là nếu bạn tạo Persona vào một số ngày đặc biệt sẽ có những thay đổi có lợi dành cho chúng như skill, chỉ số, bonus exp...

Ưu điểm của đồ họa là các nhân vật được tạo hình từ phong cách anime-manga có độ sắc nét và bóng bẩy hơn trước. Nhưng nhân vật cũng khá khô cứng, trái

với tâm lý mỗi người chơi thích các nhân vật mượt mà hơn một cái khung cử động cứng ngắc, dù không thể xuất sắc như Final Fantasy hay Kingdom Heart. Riêng các đoạn phim cắt cảnh không có tiến bộ lắm so với phần ba. Tuy vậy P4 chỉ ra đời sau P3 trong vòng một năm nên cũng phải thông cảm cho ATLUS và hi vọng những game sau này sẽ có đột phá về đồ họa.

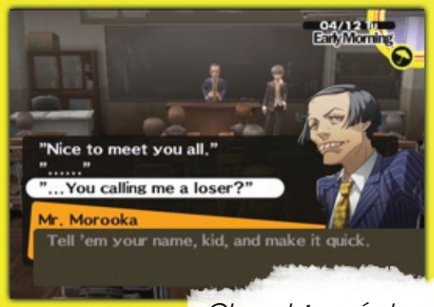
Thay cho những bản nhạc không lời trước kia là những bài hát có lời nhạc, và số lượng insert song đã tăng lên đáng kể so với những phần trước. Âm nhạc vốn đã là thế mạnh của ATLUS. Phần lồng tiếng cũng là sự thay đổi không nhỏ, lần này phần lồng giọng tiếng Anh hoàn toàn hơn hẳn phần lồng giọng tiếng Nhật. Cá nhân người viết thích giọng của Rise và Naoto trong bản tiếng Anh hơn (và giọng cười... khủng hoảng của Yukiko nữa).

P4 đã cho ta thấy một bài học không bao giờ cũ: Hãy là chính mình, đừng vì tính cách của mình hơi khác người, hay vì sức ép của con người, dư luận xung quanh mà mình phải bóp méo, hay thậm chí dìm chết nó để đội lên một lớp mặt nạ không phải là mình, đi chơi một sợi dây thằng bằng giữa tính cách thật và ảo không biết sẽ trượt chân lúc nào. Nhưng để chấp nhận bản chất thật sự của mình không phải chỉ nhờ vào chính bản thân, mà còn phải nhờ vào gia đình và những người xung quanh. Gánh nặng không phải lúc nào cũng có thể vác một mình, đó là điều mà người viết rút ra sau khi hoàn thành game. Nội dung không sâu xa, không sặc mùi chính trị hay khó

Bạn hẳn vẫn còn nhớ Social Links?

hiểu nhưng rất gần gũi và giản dị, chính điều đó là điểm cộng lớn nhất của ATLUS... Hạnh phúc, những thứ quan trọng của đời ta có khi lại cực kì giản dị và tồn tại ngay bên cạnh mà ta không hề hay biết... hãy sống một cuộc sống để rồi khi nhớ lại, ta không hề thấy hối tiếc cho những gì đã qua.

Genius_Ranza



Chọn lựa cách cư xử

Hot Girl Rise-chan

Auto Level: Trick này chỉ có thể sử dụng trong Mandala Magatsu tầng 1, tìm 1 con shadow tên là Squirrel,bạn nên mang theo một Persona có khả năng repel phys (Chẳng hạn như Girimekhala), sau khi xuất hiện Squirrel sẽ summon thêm 2 shadow mới, bạn hãy guard lượt đi đầu,sau đó nhấn nút tam giác và... đi pha 1 cốc cà phê hay làm việc vặt,15' sau quay lại diệt Squirrel để ngăn summon thêm và diệt hết các shadow còn lại,sau đó là lượng exp khổng lồ đến với bạn : 98.000+ Exp (Max của game là 98.000+ Exp nên dù bạn có cố để lâu hơn cũng không có gì đâu nên đừng ham nhé)

Thể loại: Nhập vai
Hệ máy: PS2
Phát triển: Atlus
Phát hành: Atlus
Ngày phát hành: 9/12/2008

Fuse Persona

Vũ khí tối thượng: Trong lần chơi thứ 2, Death sẽ thỉnh thoảng xuất hiện trong những chiếc rương đựng item,tiêu diệt hắn và Death sẽ rớt ra vũ khí cuối cho các nhân vật.

Boss mạnh nhất game: Trong lần chơi thứ 2,nếu bạn đã đi theo True Ending,Igor sẽ gửi cho bạn thêm Invitation Card để bạn unlock bonus boss của game: Magarret, điều kiện unlock: Lần chơi thứ 2,Max S.Link Magarret,diệt tất cả Bonus Boss trong các Dungeon.

Charka Ring: Sau khi diệt xong Bonus Boss của Heaven Paraside,bạn tìm phần bên trái của khu vực ngay sau cây cầu sẽ có charka ring, giảm 1/2 lượng MP cho tất cả magic của bạn

Thể loại: Phiêu lưu
Hệ máy: PC/Xbox360/PS3
Phát triển: Ubisoft Montreal
Phát hành: Ubisoft
Ngày phát hành: 9/12/2008

Prince of PERSIA

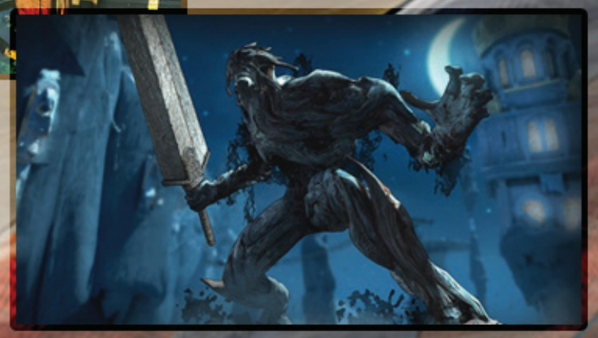
Chàng hoàng tử đang lang thang trên sa mạc tìm con lừa của mình và sẽ bắt gặp cô nàng Elika đang cố gắng chạy trốn khỏi sự truy đuổi của 2 tên lính. Và vô tình chàng bị kéo vào cuộc chiến tranh giành cây của sự sống truyền thuyết giữa 2 vị thần ánh sáng Ormadz và vị thần bóng tối Ahriman. Sau khi cây của sự sống bị hủy diệt, thế giới bao trùm bởi bóng tối của Ahriman. Chàng hoàng tử đã đồng hành cùng Elika đi tìm lại sự sống cho vương quốc Vale.

Đồ họa lạ mắt và độc đáo lần đầu tiên xuất hiện trong dòng game đưa người chơi vào một thế giới với 2 mảng ánh sáng và bóng tối rực rỡ. Với lối chơi phi tuyến tính, game không đưa người chơi theo một đường thẳng như các phiên bản trước mà bạn sẽ có nhiều lựa chọn để đem ánh sáng đến các vùng đất khác nhau. Tuy nhiên, game đã mất đi tính giải đố vốn có của dòng game này, bạn ko phải suy nghĩ hay đắn đo trước khi bay nhảy, chỉ cần một phím thực thi là cô nàng Elika sẽ chỉ đường cho bạn đến nơi bạn muốn đến.

Việc thêm một NPC được điều khiển bằng AI theo chân nhân vật chính suốt hành trình của game cũng là một điểm đặt biệt cần được nhắc đến của phiên bản này. Sẽ không còn khái niệm Gameover, Continue hay Try Again nữa, khi bạn sơ sẩy trượt chân hoặc sắp bị kẻ thù tung đòn kết thúc thì Elika sẽ nhảy ra cứu bạn.

Hệ thống chiến đấu trong game theo kiểu 1 chọi 1, với những đòn liên hoàn phối hợp với cô nàng Elika đẹp mắt hay những pha counter không thể chê vào đâu được. Tuy nhiên, từ đầu đến cuối game chàng hoàng tử tỏ ra chẳng xuất sắc gì hơn với những trận đánh lặp đi lặp lại kịch bản cũ khiến người chơi phần nào nhàm chán.

Lối chơi quen thuộc của các phiên bản trước với cột máu khi chạm đến điểm cuối cùng bạn sẽ gameover đã được thay thế bằng hệ thống sức khỏe trong combat. Khi nhân vật chính bị thương thì sức khỏe sẽ giảm xuống, đồng nghĩa với việc bạn sẽ đánh yếu hơn, phản ứng chậm hơn ... phần nào đã giúp



game thể hiện chân thật hơn. Tuy nhiên, sức khỏe của bạn chỉ xuống đến giới hạn, bạn không thể nào chết được, và chỉ cần bạn né được đòn kết thúc của đối thủ mà không cần Elika cứu giúp thì sức khỏe sẽ tự động hồi phục. Đây cũng là một điểm vô lý khá dở trong game.

Ubisoft đã đưa đến chúng ta một phiên bản không làm hài lòng mấy so với sự mong đợi của cộng đồng game thủ trên thế giới. Đồ họa khá đẹp mắt, tuy nhiên game khá dễ và gameplay khá nhàm, dường như không phải vắt óc suy nghĩ đường đi hay cách đánh boss như các phiên bản trước. Vẫn còn nhiều chi tiết bị lập lại, không gây bất ngờ thú vị nào cho người chơi, sự nhàm chán là điều khó tránh khỏi.

MadaFGG

Thể loại: Kinh dị
Hệ máy: PC/Xbox360/PS3
Phát triển: EA
Phát hành: EA
Ngày phát hành: 20/10/2008

Dead Space: Downfall nói về những sự kiện trước thời điểm diễn ra Dead Spcae (game). Downfall sẽ giải thích toàn bộ sự việc từ lúc xuất hiện marker cho đến những chuyện đã xảy ra với phi hành đoàn Ishimura. Xét tổng thể, đây là một bộ phim đáng để xem.

DEAD SPACE

"Bạn chỉ có 2 sự lựa chọn: Bắn hoặc Chết" - Downfall

Càng về cuối năm, các hãng game lại đua nhau tung ra nhiều trò chơi chủ lực. Nổi lên trong số đó là cái tên Dead Space (DS), một game kinh dị của EA Games, đang được nhắc tới rất nhiều hiện nay bởi phong cách mới lạ của mình. Cho nên không mấy bất ngờ khi DS là ứng cử viên sang giá cho danh hiệu "Game kinh dị của năm 2008".

Trong vai Isaac Clarke, một kĩ sư đang làm việc cho tập đoạn Concordance Extraction, được phái đến phi thuyền Ishimura sau khi nhận được thông tin bí ẩn về tình trạng khẩn cấp tại đây. Khi đến nơi, Isaac nhận ra những điều bất thường trên phi thuyền khi những người trong phi hành đoàn bị một đám quái vật giết hại. Mắc kẹt giữa những nguy hiểm rình rập, Isaac đành phải tự tìm kiếm lối thoát cho mình trên một nơi mà con người không phải những vị khách duy nhất.

Yếu tố mới lạ mà EA mang đến cho người chơi chính là cách lựa chọn bối cảnh cho DS. Các trò chơi lấy bối cảnh không gian thì không thiếu, nhưng bối cảnh không gian độc đáo mang dáng dấp kinh dị như DS thì lại rất hiếm. Không gì hấp dẫn hơn khi tận hưởng cảm giác di chuyển trong môi trường không trọng lực. Với góc nhìn qua vai quen thuộc

đã xuất hiện trong Resident Evil 4), DS đã được phá cách táo bạo bằng việc làm "biến mất" hoàn toàn giao diện (HUD) như chỉ số đạn dược, máu mà thay vào đó các thông tin sẽ được thể hiện trên vũ khí, trang phục của nhân vật chính, giúp người chơi dễ dàng hành động và quan sát hơn khi chiến đấu. Các thông tin khác như liên lạc, bản đồ, kho vũ khí đều được chuyển tiếp bằng giao diện ba chiều mà không cần phải ngừng game cùng chức năng tìm đường sẽ giúp người chơi tiết kiệm thời gian hơn.

Cách chiến đấu khá đa dạng từ việc xa chiến lẫn cận chiến. Với kho vũ khí đồ sợ với những loại súng ưu khuyết khác nhau như súng Plasma, súng liên thanh hay súng lửa giúp người chơi dễ dàng chọn lựa vũ khí thích hợp. Những pha đánh nhau bằng súng hay đạp tuy không đánh giá cao nhưng lại thích hợp để xả căng thẳng. Ngoài ra Isaac còn sở hữu hai khả năng phụ là vận chuyển vật thể và làm chậm thời gian rất có ích khi đối đầu với một số loại quái vật. Bên cạnh đó, yếu tố RPG được thêm vào qua tính năng nâng cấp vật dụng khá thú vị, đòi hỏi người chơi phải tính toán kỹ lưỡng. Đặc biệt, hệ thống câu đố trộn lẫn trong các nhiệm vụ tuy đơn giản nhưng đủ sức làm người chơi phải tốn thời gian với chúng.

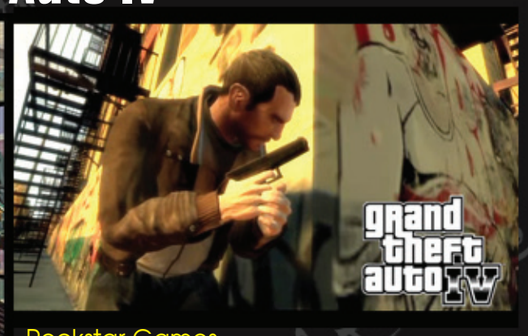
Đa dạng với đủ loại hình dáng, quái vật trong DS có thể làm cho bất cứ tay cứng cựa nào phải một thoáng chùn "phím". Sức nguy hiểm của mỗi loại quái vật đều rất khác nhau, và phải tìm ra được điểm yếu thì mới có thể tiêu diệt dễ dàng. Ví dụ như con Slasher, bắn headshot chỉ làm chúng nổi điên lên mà thay vào đó hãy bắn lìa từng bộ phận của chúng để dứt điểm. Đó cũng là phương án ưu tiên với một số loại quái vật. Không khí u ám, chết chóc của cảnh vật hòa trong giai điệu rùng rợn góp phần hù dọa người chơi với những pha xuất hiện bất thình lình từ phía sau của một con quái vật, hay hốt hoảng tột cùng khi chạy "bán sống bán chết" dưới sự truy đuổi một quái vật bất tử. Tuy đa phần căng thẳng nhưng lại rất thích thú.

Càng chơi càng hay, DS hội tụ đủ những yếu tố để làm nên một trò chơi hay: Nội dung lôi cuốn, chiến đấu đã tay và sự hồi hộp đáng sợ của một game kinh dị. Bạn sẽ làm gì để sống sót giữa một không gian rộng lớn khi xung quanh là những sinh vật hung tợn mà bạn chỉ có một mình? Chính bạn sẽ trả lời câu hỏi đó sau khi trải qua những giây phút cùng Dead Space. Nhưng có một điều chắn chắn rằng, thật khó để bạn dứt ra khỏi game một khi đã bắt đầu.

AA_SA

10 GAME NỔI BẬT NHẤT NĂM 2008

1>Grand Theft Auto IV



Rockstar Games
Take Two/ Steam
Action
PC Xbox360 PS3

Quả bom tấn mang tên Grand Theft Auto (GTA) IV sau khi đổ bộ lên 2 hệ console Xbox360 và PlayStation 3 vào đầu quý 2/2008 đã lập nên một kỷ lục mới trong ngành công nghiệp game với việc tiêu thụ được 3,6 triệu bản trên toàn cầu chỉ trong ngày đầu tiên ra mắt. Engine RAGE đã giúp Rockstar dựng nên một thành phố Liberty trong game rộng lớn, bóng bẩy, sinh động và giống với New York ngoài đời thực hơn bao giờ hết. Người chơi hoàn toàn có thể tự do khám phá khắp thành phố rộng lớn có độ tương tác gần như vượt qua mọi rào cản, đúng tính chất "free-roaming". Những hạt sạn do phiên bản PC mang lại không thể ngăn GTA IV trở thành một trong những tựa game xuất sắc nhất 2008.

2>Fallout 3

Bethesda Softworks
Bethesda/ZeniMax
Action RPG
PC, Xbox360, PS3

Phiên bản tiếp theo của series game nhập vai huyền thoại đã trở lại dưới tay 1 nhà sản xuất mới và mang trên mình 1 diện mạo mới. Đội ngũ phát triển của Bethesda đã tái hiện thành công thế giới hoang tàn đổ nát trong game dưới dạng 3D hoàn chỉnh, giúp người chơi trải nghiệm đầy đủ thảm họa của chiến tranh hạt nhân mà các phiên bản trước phần nào chưa thể hiện hết được. Hệ thống chiến đấu V.A.T.S đậm chất điện ảnh đem đến cảm giác mới lạ và hứng thú bên cạnh những nét truyền thống như hệ thống phân phối điểm SPECIAL hay các kỹ năng perk. Yếu tố nhập vai được thực hiện gần như hoàn hảo, cho phép người chơi khám phá 1 thế giới rộng lớn với vô số nhiệm vụ hấp dẫn cùng 1 cốt truyện lôi cuốn. Fallout 3 là tựa game không thể bỏ qua với các fan của thể loại nhập vai.

3>Call of Duty : World at War

Treyarch
Activision
FPS
PC, Xbox360, PS3, Wii, PS2, DS

Tuy World at War (WaW) đưa dòng game CoD quay lại với bối cảnh Thế Chiến II cũ kỹ nhưng không vì thế mà phiên bản thứ 5 này kém hấp dẫn. Treyarch đã khai thác những trận đánh ác liệt tại chiến trường châu Á – Thái Bình Dương và Đông Âu, vốn chưa hoặc ít khi được nhắc tới trong các game lấy đề tài Đệ Nhị Thế Chiến. Phong cách chiến đấu nhanh, dồn dập của series CoD tiếp tục được thể hiện, đồng thời sự tàn khốc và đẫm máu gia tăng khi lần đầu tiên trong 1 game CoD các bộ phận cơ thể người có thể bị đứt thành từng mảnh vì bom rơi đạn lạc. Phần chơi co-op 4 người chống lại các đợt tấn công vô hạn của zombie Đức Quốc xã cũng là 1 nét đặc sắc, bổ sung thêm giá trị cho WaW. Đây thực sự là thành công ngoài mong đợi của Treyarch.

4>Crisis Core: Final Fantasy VII

Square Enix
Square Enix
RPG
PSP

Rất nhiều người đã tiếc nuối khi Crisis Core chỉ được phát hành cho hệ máy PSP. Lý do: đây là 1 tựa game nhập vai với cốt truyện hấp dẫn, lối chơi có chiều sâu và đồ họa chất lượng cao. Đi ngược vào quá khứ, người chơi sẽ tìm đến sự thật đã làm tiền đề cho những biến cố 7 năm về sau cũng như tìm hiểu Zack Fair và 1 con người khác của Sephiroth ... Điểm nhấn trong lối chơi của CC nằm ở hệ thống chiến đấu và limit break ngẫu nhiên có tên Digital Mind Wave, đó là chưa kể về những materia phép thuật định hình phong cách cho FFVII. Yếu tố nghe-nhìn, có thể khẳng định CC là 1 trong số ít những game PSP có đồ họa gần đạt tới mức độ chi tiết của PS2, bên cạnh đó là những đoạn phim cutscene CG đẹp không kém gì hình ảnh trong bộ CGI Advent Children, tất cả vượt ngoài sức tưởng tượng dành cho 1 game hệ cầm tay như PSP !

Top 10 game có 1 sự trùng lặp thú vị liên quan đến số 4, hẳn bạn cũng sẽ nhận thấy dễ dàng. Đầu tiên có lẽ là những game "dài tập" dừng lại tại phiên bản thứ 4 trong sự lựa chọn của chúng tôi từ Devil May Cry 4, SMT:Persona 4, Metal Gear Solid 4, GTA IV hay đến cả Left 4 Dead cũng là 1 ví dụ thú vị về sự tình cờ này.

Thêm vào đó cũng đánh dấu 3 thể loại chủ đạo chiếm hầu hết các vị trí trong 10 là RPG (Crisis Core :FFVII, Persona4), FPS (CoD4, Left4Dead), Action (DMC4, GTA4, MGS4) ...

E-mag không phân thứ tự và có bảng thống kê về các game trong 2008 nhưng chúng tôi sẽ thực hiện điều này trong năm 2009. Thay vào đó, Box Đánh Giá - Cảm Nhận cho chúng ta câu trả lời về game hay nhất thông qua hình tức bình chọn và kết quả là Metal Gear Solid 4 hạ gục đối thủ Fallout 3 với 55.5% trong tổng 409 phiếu bầu. Ở chiều ngược lại thì Too Human nhận giải mâm xôi, phía sau là Iron Man. Trong bảng đấu dành cho game J-RPG, Crisis Core chiến thắng Persona 4 với chỉ chênh lệch 3 phiếu đã có thể thay đổi kết quả, điều đó chứng tỏ tầm ảnh hưởng của dòng game Final Fantasy vẫn còn rất lớn.

Hệ máy PS2 cũng góp mặt với 1 ứng viên là SMT: Persona 4. Không ngoài dự đoán, P4 đã hài lòng tất cả những gamer khó tính nhất, chuyên trang Gamespot cũng không tiếc lời ca ngợi P4 với 9.0 điểm cho 1 game J-RPG (thể loại nhập vai thuần Nhật) vốn rất luôn khắt khe với thể loại này. Chỉ tiếc rằng có lẽ đây sẽ là lần cuối cùng 1 game của PS2 được chọn lựa

5>Devil May Cry 4

Capcom
Action
PC, Xbox360, PS3

Series DMC vốn nổi tiếng bởi phong cách hành động chặt chém điên cuồng nay càng thể hiện thế mạnh của mình khi đặt chân lên các hệ console next-gen. Mốc thời gian của DMC4 vào khoảng giữa sự kiện của phần 1 và 2. Dante ở phần này đã phải nhường bớt 1 phần đất diễn cho nhân vật mới, Nero với nửa dòng máu quỉ sở hữu cánh tay Devil Bringercó thể thi triển những chiêu thức liên hoàn dũng mãnh, tạo độ ấn tượng mạnh cho người chơi trong mô thức "chặt chém" nói chung. Đồ họa của game cũng là 1 thành công lớn khi thể hiện những khung hình sắc nét, nhiều màu sắc có độ chi tiết cao kết hợp với những bản rock, nu metal cực đã tai tạo nên phong cách không thể thiếu trong mỗi phiên bản DMC.

6>Dead Space

EA Redwood Shores
EA Games
Horror, TPS
PC, Xbox360, PS3

Dead Space của năm 2008 có thể đem so sánh với BioShock của năm 2007. Cả 2 game đều đậm phong cách kinh dị. Nếu bối cảnh của Bioshock ở tận đáy biển sâu thì nhân vật chính Isaac phải xoay trở ở 1 trạm không gian ngoài vũ trụ giữa vòng vây của những con quái vật hình thù kì dị đang săn lùng bất kì 1 sự sống nào tồn tại. Phát huy nỗi ám ảnh của 1 thế giới bên ngoài trái đất nằm ngoài tầm hiểu biết của con người đã khiến EA thành công ngòai sức tưởng tượng khi xây dựng lên 1 nỗi ám ảnh thật sự với mỗi bước đi, các tình huống tấn công bất ngờ của bọn quái. Hội tụ thêm các yếu tố như đồ họa, âm thanh cho tới thiết kế mô hình quái vật đều góp phần tạo nên không khí u ám nặng nề đủ sức làm người chơi phát cóng cho từng màn chơi.

7>Left 4 Dead

Valve/Certain Affinity
Valve
FPS, Horror
PC, Xbox360

Nếu xét về mức độ kinh dị thì Left 4 Dead không thể nào bằng Dead Space được và đề tài zombie đã được khá nhiều game khai thác, tuy nhiên điểm sáng giá nhất của tựa game này là chế độ chơi co-op – đề cao tinh thần đồng đội. Cảm giác 4 người cùng phối hợp, chiến đấu với hàng đợt zombie hung hãn tấn công dồn dập không phải game nào cũng làm được. Được dựng bằng engine Source "cây nhà lá vườn" cũ kỹ nhưng Left 4 Dead vẫn có được những hiệu ứng tân thời và đặc biệt là tận dụng triệt để thế mạnh về đổ bóng/ánh sáng nhằm tăng độ kinh dị cho khung cảnh các màn chơi. Valve luôn cho ra đời các tựa game nhiều tính sáng tạo và Left 4 Dead cũng không phải là ngọai lệ.

8>Chrono Trigger DS

TOSE
Square Enix
RPG
NDS

Năm 2008 với hệ máy DS nổi bật nhất với 2 cái tên Final Fantasy IV và Chrono Trigger nhưng nhóm E-mag đã chọn Chrono Trigger làm đại diện cho top 10 game của năm. Được làm lại từ phiên bản dành cho SNES và PSX, CT vẫn chứng minh mình là 1 tên tuổi lớn khi đứng thứ 28 trong top những game bán chạy nhất của Nhật năm 2008. Câu chuyện xoay quanh cuộc hành trình xuyên không gian và thời gian của nhóm bạn Crono với kết cấu đa tầng thậm chí phức tạp của 13 năm về trước vẫn được giữ nguyên, thêm vào đó là cải tiến dành riêng cho NDS, các dungeon mới ...

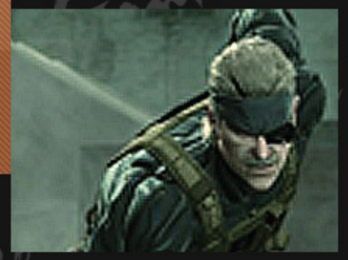
trong top 10 game của năm khi tuổi thọ của PS2 thật sự chỉ còn tính bằng ngày.

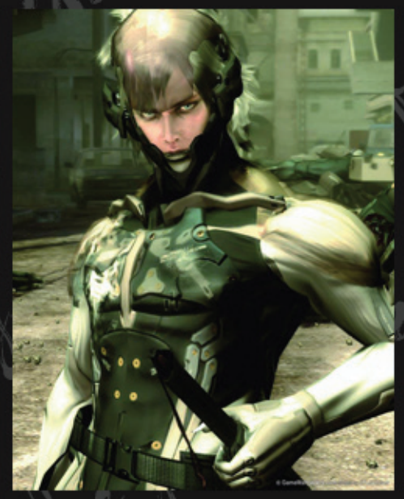
Quả bom tấn của năm 2008 ko thể nào khác ngoài GTA IV và Metal Gear Solid 4. Nếu MGS4 đầu xuôi đuôi lọt thì GTA IV lại hứng chịu những chỉ trích cho phiên bản dành cho PC có quá nhiều lỗi lấn cấn khiến nó thành 1 món ăn ngon nhưng thiếu đi phong vị thật sự. MGS4 cũng khởi đầu với khá nhiều tin đồn, có cái hoàn toàn đi vào quên lãng như Konami sẽ phát triển MGS4 cho Xbox 360 và nó hoàn toàn thiếu chính xác nhưng thay vào đó Kojima đã khẳng định MGS4 sẽ là lần cuối cùng Solid Snake được tung hoành, đây là sự thật.

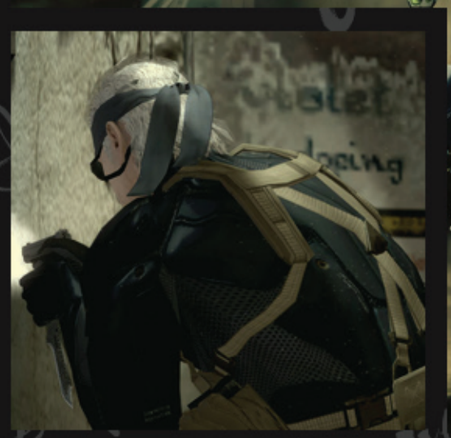
Nếu đặt ra những danh hiệu cụ thể hẳn Left 4 Dead hay Dead Space sẽ nhận giải bất ngờ của năm. Left 4 Dead khai thác mảng bắn zombie vốn đã rất quen thuộc nhưng khai thác triệt để tính tương tác mang tính đồng đội giữa nhóm 4 ngươi để cùng sống sót qua từng màn chơi kích thích từng nơ-ron thần kinh 1 cách tột đỉnh. Dead Space thì được ví như Bioshock của 2008, sâu lắng, kinh dị và hồi hộp với từng khung hình, khoảnh khắc trong game.

Hướng đến tính định hình phong cách, 2008 có rất nhiều sự lựa chọn nhưng đánh giá cao nhất phải kể đến Little Big Planet, Patapon và No More Heroes (cả 3 ko nằm trong top 10). Little Big Planet cùng với Metal Gear Solid 4, Resistance 2 được kì vọng sẽ lãnh trọn 3 giải Game of the Year của Gamespot.

Ngoài những sự lựa chọn trên,







Kojima Productions
Konami
Stealth Action
PS3

9>Metal Gear Solid 4

Siêu phẩm mang dấu ấn của Kojima không ngoài dự kiến đã trở thành cái tên được quan tâm nhiều nhất trên PS3 năm 2008. Solid Snake trong quá trình lão hóa trở lại sau 5 năm kể từ sự kiện Big Shell (MGS2) đối đầu với âm mưu mở 1 cuộc nổi dậy tấn công Hoa Kì nhơ công nghệ vượt bậc Nano mang tên Sons of Liberty (SOP) tạo ra những thứ vũ khí và cả binh chủng, quân lực mạnh nhất của Liquid Ocelot. Hành trình của "Old Snake" trải dài qua các châu lục từ vùng trung đông đến Nam Mĩ, Đông Âu chia thành 7 chương khác nhau đi đến cuộc đối đầu sau cùng của người chiến binh Solid Snake. Duy trì lối chơi hành động lén lút (Stealth Action) quen thuộc nhưng được trau chuốt và cách tân khiến nó càng trở nên hấp dẫn hơn. Snake già cỗi nhưng với những trang bị như Solid Eye, robot Metal Gear MX đến những bộ trang phục giúp Snake núp "giữa chốn đông người" 1 cách tài tình. Ngoài ra thì phải nhắc đến sự cải tiến hệ thống AI, thêm thắt tính năng cảm ứng trực tiếp của cơ thể đến các hoạt động, điều kiện thực tế của Snake. Âm thanh và hình ảnh trong game chẳng khác gì 1 siêu phẩm điện ảnh. Nhìn, nghe và tất cả để nói đến MGS4 chỉ có thể là : Hoàn hảo !

E-mag đánh giá cao những game tuy không được xướng tên nhưng vẫn là những game không thể bỏ qua, tiêu biểu phải kể đến Gear of War 2 trên hệ máy Xbox 360, Little Big Planet sống động và sáng tạo trên PS3, God of War : Chain of Olympus hay Patapon dành cho PSP, No More Heroes, Super Smash Bros. Brawl của Wii và The World Ends With You, Final Fantasy IV - NDS.

E-Mag Team

10>Shin Megami Tensei: Persona 4

Persona 4 có lẽ là 1 trong những game hiếm hoi còn lại trên PS2 khiến bạn phải lưu tâm đến. Điểm nhấn của P4 ở cách chơi ấn tượng, 1 cốt truyện lôi cuốn và có chiều sâu cùng những bản soundtrack không thể chê vào đâu được. Nội dung xoay quanh cuộc sống của nhân vật chính khi chuyển đến sống tại thị trấn Inaba trong màn sương mù bí ẩn cùng những vụ giết người hàng loạt. Bạn có tin rằng sẽ nhìn thấy được người đặc biệt của mình khi nhìn vào màn hình TV ngay lúc 0h trong 1 đêm mưa hay phát hiện ra 1 thế giới hoàn toàn khác nằm sau màn hình TV là thế giới của các sinh vật gọi là Shadow trong màn sương mù kì dị ? Nhân vật chính và nhóm bạn sở hữu sức mạnh đặc biệt mang tên gọi Persona đã tháo nút thắt của những bí ẩn và đi đến chân tướng cuối cùng của vụ việc cũng như tìm ra hung thủ thực sự của vụ giết người hàng loạt trên. Ấn tượng, sâu sắc trong cách chơi, thú vị và có cả sự hài hước trong cách sắp đặt các event, hoạt cảnh khiến nó khắc họa chân thực cuộc sống của 1 học sinh cấp 3 theo yếu tố tả thực làm nó sinh động, trở nên gần gũi hơn so với những dòng SMT hay JRPG khác nói chung. Tổng thể, P4 gần như là game nhập vai phong cách Nhật (JRPG) hay nhất của năm

ATLUS
ATLUS/ Square Enix (EU)
RPG
PS2

BULLY

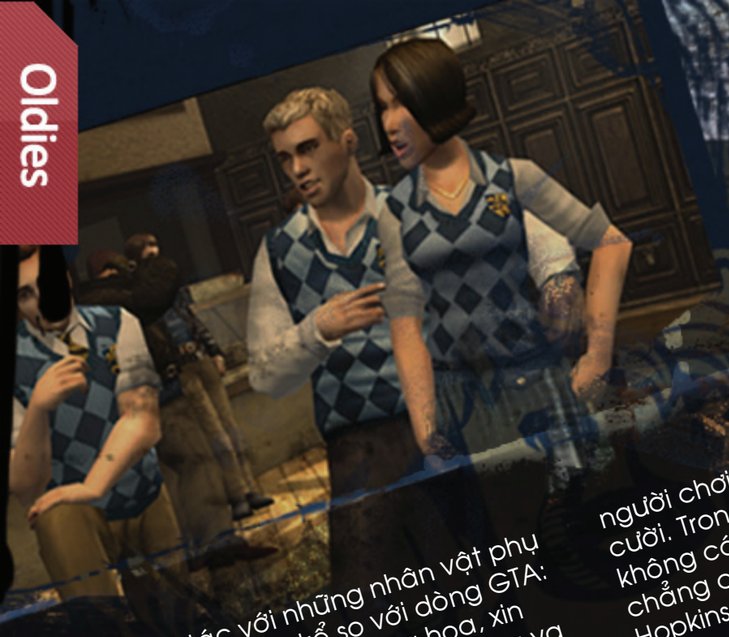
Thể loại: Hành động
Hệ máy: Xbox360/PC/Wii
Phát triển: Rockstar
Phát hành: Rockstar
Ngày phát hành: 21/10/2008

Bully là một dự án kì lạ của Rockstar. Nằm trong loạt game cuối cùng dành cho PS2, Bully đã ra mắt hơn 2 năm trước và nhanh chóng nhận được nhiều lời khen ngợi. Sau đó trò chơi được chuyển lên Xbox 360 với phiên bản Scholarship Edition, mới đây nhất thì Bully cũng đã đổ bộ lên PC để đáp ứng niềm mong mỏi của nhiều fan. Khi mà nhắc đến game của Rockstar, hầu như người ta nghĩ ngay đến "free roaming". Lối chơi tự do quá thành công và nổi tiếng của GTA dường như đã chi phối mọi sản phẩm của hãng, tất nhiên Bully không phải ngoại lệ. Và không chỉ giới hạn trong khuôn viên trường trung học Bullworth, nếu càng chơi thì càng nhanh chóng nhận ra một GTA đã được cắt giảm tối đa các tình tiết bạo lực.

Bully là câu chuyện về Jimmy Hopkins, cậu bé hiếu động mới chuyển đến trường Bullworth. Nhìn bề ngoài Bullworth có vẻ yên bình nhưng thật ra đây lại là nơi khá phức tạp với những phe phái không ngừng đấu tranh với nhau: Đám học sinh nhà giàu thích khoe mẽ, những gã du côn bất cần đời hay những tên đầu gấu ưa bắt nặt...
Nhiệm vụ của Jimmy là dành được sự tín nhiệm và kính nể của bạn bè trong trường cũng như hoàn thành chương trình học của Bullworth Academy nếu không muốn bị... đuổi học lần nữa.

Với nền tảng gameplay vững chắc thừa hưởng từ GTA, Bully nhanh chóng để lại dấu ấn của riêng mình. Hàng ngày, bạn phải tham dự các tiết học như một học sinh thực thụ. Các môn học cũng rất gần gũi: Hóa, Anh Văn, Họa, Thể Dục... (phiên bản SE được bổ sung thêm môn Sinh, Nhạc, Toán và Địa Lí) được thể hiện dưới dạng minigame đòi hỏi nhanh tay, lẹ mắt và cả một chút kiến thức văn hóa, xã hội. Chính cách tiếp cận thú vị, hấp dẫn đã kích thích tính ham học hỏi của người chơi, giúp Bully ghi điểm với những em học sinh hay cả những người đã quá cái tuổi cắp sách tới trường.

Sau những giờ học căng thẳng, trường Bullworth và thị trấn xung quanh là cả một thế giới rộng lớn cho bạn tự do khá



phá. Tương tác với những nhân vật phụ được cải tiến đáng kể so với dòng GTA: Bạn có thể nói chuyện, tặng hoa, xin lỗi cho tới... gây sự, bắt nạt... Những va chạm rất thường gặp ở chốn học đường được thể hiện rất sinh động. Với một hệ thống nhiệm vụ phong phú và đa dạng, người chơi dần mở khóa cho mình những vật dụng và kỹ năng mới. Bạn còn có thể mua sắm quần áo, đồ dùng ở các tiệm tạp hóa, đến chơi ở khu hội chợ (carnival), tham gia các cuộc đua xe đạp hay thực hiện nhiệm vụ phụ để kiếm chút tiền tiêu vặt. Thế giới trong Bully không rộng lớn như San Andreas nhưng độ phong phú thì chẳng kém chút nào.

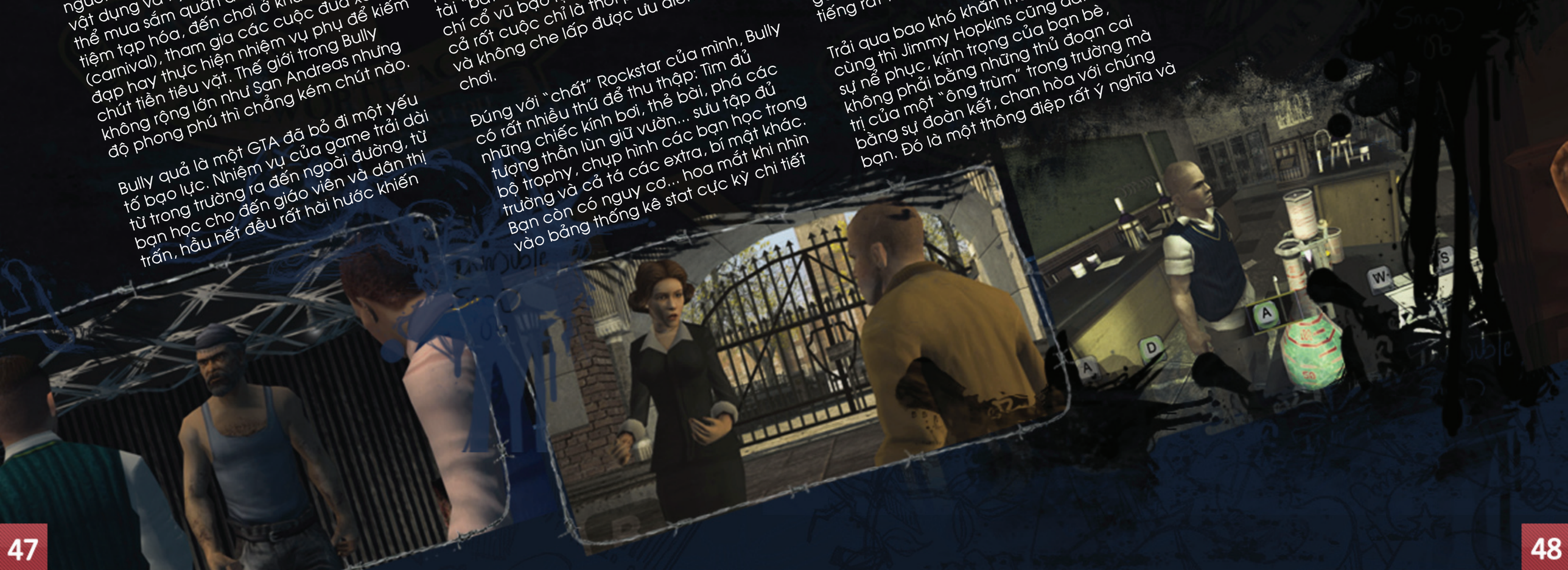
Bully quả là một GTA đã bỏ đi một yếu tố bạo lực. Nhiệm vụ của game trải dài từ trong trường ra đến ngoài đường, từ bạn học cho đến giáo viên và dân thị trấn, hầu hết đều rất hài hước khiến người chơi phì cười. Trong Bully không có cảnh máu chảy đầu rời, cũng chẳng có án mạng chết người, Jimmy Hopkins thay vì cầm súng được giao cho một... dàn ná cao su và đi ra đường vẫn nơm nớp lo bị thổi phạt vì không... đội mũ bảo hiểm. Các nhân vật dù hành xử, đối thoại rất "người lớn" nhưng vẫn không dấu nổi nét hồn nhiên, tinh nghịch học trò. Điều đáng nói là trước khi ra mắt, Bully từng chịu khá nhiều tai tiếng như cho phép nhân vật hôn người đồng giới, đề tài "bắt nạt" trong trường học hay thậm chí cổ vũ bạo lực học đường... Nhưng tất cả rốt cuộc chỉ là thổi phồng quá đáng và không che lấp được ưu điểm của trò chơi.

Đúng với "chất" Rockstar của mình, Bully có rất nhiều thứ để thu thập: Tìm đủ những chiếc kính bơi, thẻ bài, phá các tượng thần lùn giữ vườn... sưu tập đủ bộ trophy, chụp hình các bạn học trong trường và cả tá các extra, bí mật khác. Bạn còn có nguy cơ... hoa mắt khi nhìn vào bảng thống kê stat cực kỳ chi tiết của Bully. Để hoàn thành 100% game, người chơi sẽ còn phải bận rộn nhiều ngay cả khi đã hoàn thành tuyến nhiệm vụ chính.

Đồ họa của Bully tuy không thuộc hàng đỉnh nhưng lại rất tươi tắn và dễ chịu. Phiên bản SE không nâng cấp nhiều so với bản gốc do dùng chung engine. Đáng tiếc là bản PC không cho tinh chỉnh nhiều và bị khóa framerate, cộng thêm phần ngoại cảnh hơi mù mịt. Có ý kiến cho rằng bản PC nhiều bug và bị crash nhưng người viết chưa gặp qua lỗi này. Và tất nhiên, các game của Rockstar đều có phần lồng tiếng rất tuyệt.

Trải qua bao khó khăn thử thách, cuối cùng thì Jimmy Hopkins cũng dành được sự nể phục, kính trọng của bạn bè, không phải bằng những thủ đoạn cai trị của một "ông trùm" trong trường mà bằng sự đoàn kết, chan hòa với chúng bạn. Đó là một thông điệp rất ý nghĩa và đầy nhân văn mà Rockstar muốn nhắn gửi. Vượt trên mọi chỉ trích và tai tiếng, Bully là một minh chứng cho tài năng và sức sáng tạo không ngừng của Rockstar.

Nomurasan



TẠI SAO GAME 2D vẫn còn chỗ đứng ?

Cách đây 10 năm, hầu hết các loại thể loại game đều mang phong cách đồ họa 2D và sử dụng góc nhìn từ trên xuống (birds eye). Nhưng hiện nay với công nghệ mới, phong cách đồ họa 3D đã dần phát triển và thay thế cho nền tảng 2D cũ, nhưng tại sao vẫn còn có người thấy hứng thú với đồ họa 2D tưởng chừng như đã hết thời này?

Đồ họa 3D tuy hấp dẫn nhưng không phải là giải pháp tốt nhất cho hầu hết các game. Cách thể hiện hình khối đa chiều chỉ làm cho game xấu hơn và khó chơi hơn. Các game 3D đòi hỏi nhiều lập trình và kỹ thuật viên đồ họa nỗ lực làm việc nhiều hơn. Và quan trọng hơn hết, đồ họa 3D đang là tiêu chuẩn của game trên hệ máy PC. Điều này sẽ được nói rõ hơn ở 4 luận điểm và phản luận điểm sau.

Ghi nhận từ các chuyên gia như Koji Iragashi, giám đốc thực hiện series Castlevania từ 1997, một người ủng hộ mạnh mẽ cho 2D. Ông gặt hái được ưu thế của mình trong một bài báo cáo kết quả tại hội nghị phát triển game 2007. Richard Garriott - người đưa Ultima trở thành một trong những game 3D đầu tiên trên thế giới với cái tên Ultima IX. Cuối cùng là Cliff Bleszinski, người vốn rất thành công với game 3D thể loại bắn súng. Ông đã nói lên tầm ảnh hưởng của 2D khi nhắc đến Gears of War. Nhưng trước hết, chúng ta hãy cùng nhìn lại chặng được đầy biến động xoay quanh 2D và 3D.

Xuất phát từ nhu cầu của giới chơi game, sau ba thập niên tồn tại với những bước phát triển rất tốt, hầu hết các game với chỉ thể hiện dưới dạng góc nhìn thứ 2. Nhưng sau đó lại xuất hiện bước đột phá là Spacewar, game đầu tiên đánh dấu sự xuất hiện của video game được chạy trên máy chủ ở MIT vào năm 1961. Tiếp đó là sự ra đời thành công của Pong - game mô phỏng theo môn tennis được phát triển bởi Al Alcom năm 1971 dành cho các máy vận hành bằng thẻ. Cũng vào năm này, game nhanh chóng xuất hiện trong các gia đình dưới dạng một thiết bị điện tử dành cho TV. Cho tới hai thập kỉ tiếp theo vẫn còn có rất nhiều game ra đời theo cách thức của Pong.

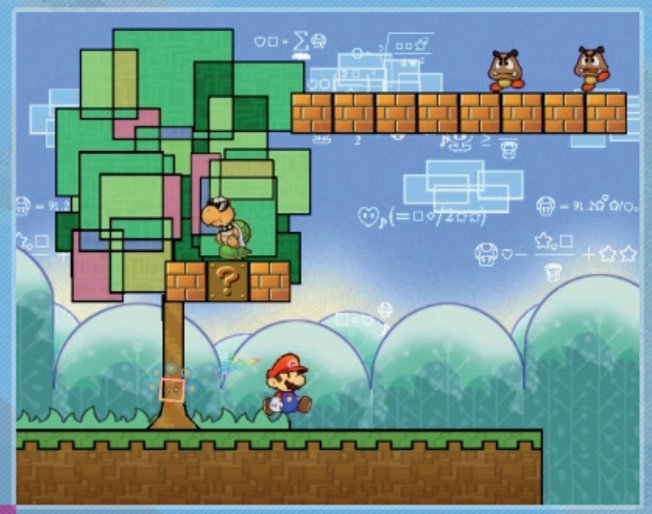
Cao trào được đẩy lên mạnh mẽ khi mà ngày càng nhiều game mới ra đời với độ chi tiết và màu sắc hình ảnh dần hoàn thiện. Nhưng với sự khác biệt trong các game bắn súng không gian và mô phỏng việc lái máy bay, 3D dường như vẫn chưa thể hiện rõ nét. Thậm chí một số game có góc nhìn thứ 3 đầu tiên vẫn có vẻ bề ngoài là game 2D. Các nhà sản xuất đã dùng các thủ thuật đánh lừa thị giác người chơi để mô phỏng "cái vỏ 3D", Wolfenstein 3D và Doom là những ví dụ rõ nét điển hình nhất. Mặc dù các thiết bị chơi game phát triển rất nhanh nhưng việc mô phỏng môi trường 3D một cách trọn vẹn với nhiều đối tượng phức tạp cùng sự hoàn hảo về mức độ chân thật dường như vẫn còn bên ngoài khả năng.

Vào năm 1996, việc lựa chọn cấu hình máy tính cùng các thiết bị xử lí đồ họa ra đời đã bắt đầu chinh phục các game "đồ họa cao" trên PC: Nhiều game đã chạy tốt với góc nhìn tốt nhất cùng sự hỗ trợ của các

thương hiệu card đồ họa 3Dfx (Voodoo), Rendition (Ve1rite) và VideoLogic (PowerVR). Một thời gian sau đó, những công ty chuyên về card đồ họa như Matrox, S3, ATI và nVidia cũng gia nhập thị trường. Rất nhanh chóng, các bộ mạch xử lý đồ họa trở thành một phần không thể thiếu của các PC. Ngay cả những máy tính xách tay dành cho kinh doanh cũng tích hợp sẵn card onboard 3D chipset như Intel945G với khả năng xử lý tốt hơn bất cứ card đồ họa nào trước đó.

Game 3D hiện nay ngày càng trở nên đa dạng, tinh tế và chân thực. Điều đó được thể hiện ở từng góc quay của camera, từ góc nhìn thứ nhất trong thể loại FPS hay góc nhìn từ vai của series game Tomb Raider quen thuộc, cho đến góc quay offset điển hình trong Gears of War. Đó cũng có thể là những góc quay tự do thường thấy trong những game chiến thuật, hay những góc quay cố định trong các dòng game thể thao. Đối với game bắn súng, khi bạn trở thành người hùng với cây súng của mình thì 3D lại là lựa chọn hàng đầu, cho dù 3D không đồng nghĩa với góc nhìn thứ nhất. Ví dụ như cùng là game chiến thuật theo lượt, Fantasy War sử dụng đồ họa 3D liệu có hấp dẫn hơn Fantasy General chỉ dùng hình ảnh 3D đơn thuần? Dù vậy, rất nhiều người chơi đồng ý rằng những cử động đẹp, cảnh vật đầy sức sống của Age of Wonders 2 lôi cuốn hơn phong cách đồ họa màu mè trong HOMM5. Thế nhưng những fan trung thành của Age of Empires 3 có vẻ như muốn game giảm bớt chất lượng đồ họa để có thể phân biệt từng loại quân một cách dễ dàng, điều mà họ không phàn nàn với Age of Empires 2.

Liệu rằng những tựa game PC thời xưa lại có thể lôi cuốn hơn bây giờ? Có thể nền đồ họa đơn giản, dễ nhìn khi đó lại khiến người chơi cảm thấy thú vị hơn? Trong một vài năm tới với tốc độ phát triển của công nghệ và nhu cầu của game thủ, chúng ta không chỉ có thể thấy được từng sợi tóc của nhân vật, mà mỗi sợi tóc còn cử động theo một nguyên tắc vật lí nhất định. Mức độ rõ nét của chi tiết lúc đó sẽ giúp chúng ta không cần phải tưởng tượng nhiều để hình dung được. Có lẽ, những hình ảnh của thời xưa trở nên "thật" hơn chỉ vì cần phải dùng quá nhiều đến trí tưởng tượng – trong khi đó, chúng chỉ đơn thuần là những mặt phẳng, màu trắng với những biểu tượng có độ phân giải 32x32.



Phản luận điểm 1: "Bạn đã bao giờ chơi 1 game thuộc loại bom tấn?"

Thật khó để có thể phản bác lại luận điểm này, với những game hành động 3D như S.T.A.L.K.E.R, Bioshock hay Crysis không hề muốn giảm độ lôi cuốn của mình bằng việc sử dụng công nghệ cũ. Chúng ta đã từng thấy engine voxel tuyệt vời trong tựa game Terra Nova 10 năm trước đây, và Duke Nukem 3D quả thật đã rất ấn tượng vào thời điểm đó. Nhưng hiện tại, điều đó là không thể chấp nhận được, ngay cả đối với những chiếc điện thoại thông minh mang hệ điều hành. Chứng minh rằng game 2D hấp dẫn hơn ngang bằng với việc chứng minh đọc sách hay hơn xem film, bởi vì bạn phải sử dụng đến trí tưởng tượng của mình thay vì chỉ việc thả hồn theo hình ảnh. Đơn giản là hai cách truyền đạt này hoàn toàn khác nhau. Những game thể thao rõ ràng có lợi hơn bởi những cảnh giống y như thật, hình ảnh cận cảnh của những ngôi sao hay những góc quay của trận đấu. Nói về chất lượng đồ họa, những game thể loại không gian ảo như Flight Simulators đều là 3D với một lí do, đơn giản là họ đang thực sự chuyển động trong một không gian ba chiều. Ngày nay, có rất nhiều lợi ích từ công nghệ 3D, dù game hành động có thể bị lạm dụng. Chúng ta vẫn chưa thể nói gì về tương lai của những game phiêu lưu, chiến thuật hay RPG.

Luận điểm thứ 2: "Game 2D dễ chơi hơn"

Vấn đề lớn nhất thường thấy trong game 3D chính là camera. Chắc chắn không ít người đã từng thích Neverwinter Nights 2 cùng phiên bản mở rộng của mình. Nhưng sau nhiều bản patch cùng sự hợp nhất 4 camera thành 2 (từ trên xuống và góc nhìn thứ 3), người chơi vẫn phải phóng to, thu nhỏ góc nhìn hoặc thay đổi góc quay camera, bằng không sẽ mất một vài item quan trọng bị che khuất. So với Baldur's Gate 2, camera chỉ có 2 chiều kèm theo 2 tọa độ được xác định rõ là x và y, luôn cho bạn cảm giác về phương hướng, giúp bạn có thể xác định đường đi dễ dàng trong các khu vực và thành phố rộng lớn. Tất nhiên người thiết kế game có thể thu hẹp góc quay của camera trên nền 3D theo cách như trên, cơ bản làm cho game như được sử dụng engine 2D, nhưng ít khi họ làm như vậy.

Lí do đơn giản là người chơi thích nhìn cận cảnh mặt của các người hùng trong game nên camera

phải có chức năng zoom, hay có thể xoay xung quanh nhân vật... Nhưng nếu bạn so sánh cách thiết kế góc quay của camera trong game The Sims và The Sims 2, bạn sẽ thấy The Sims 2 cần thiết kế camera sao cho dễ quay, dễ zoom...

Koji Igarashi đã nói: "Game dễ làm hơn khi nó được dựng trên nền 2D, mặt khác trên nền 3D thì game lại gây ấn tượng hơn". Lí do mà Koji đưa ra như thế bởi: Một môi trường 3D hiện trên màn hình phải gồm 3 chiều mà người chơi có thể cảm nhận được bằng trí óc của mình. Bằng cách vận dụng nguyên lí này, người chơi mới có thể nhận biết được khỏng cách giữa nhân vật và kẻ thù. Trong nền 2D, người chơi ngay lập tức có thể nhận biết được khoảng cách này. Nhưng tại sao nhà thiết kế lại quan tâm đến điều đó? Igarashi tiếp lời: "Khoảng cách rất quan trọng trong

việc giúp người chơi tính tóan thời gian, đặc biệt là game 2D, vì trong môi trường 2D, người chơi có thể cho nhân vật né tránh các hiểm họa hay thực hiện bay nhảy dễ dàng hơn..."

Phản luận điểm thứ 2: "Góc quay camera có thể là một vấn đề không nhỏ, nhưng vẫn có thể giải quyết được..."

Cliff Bleszinszk và đội ngũ Epic Games đặt nhiều tâm huyết vào việc thiết kế camera của Gears of War. Họ muốn hiển thị tỉ mỉ người hùng của chúng ta, họ muốn cho bạn thấy trang bị của anh ta và những cuộc chạm trán với bọn Locust. Họ không thích ý tưởng buộc người chơi phải chạy về phía camera (giống như Resident Evil). Cho nên giải pháp của Epic là thiết kế camera nho nhỏ ở bên cạnh.

Một ý kiến có thể phản bác lại vấn đề trên, những game cũ không cho ta thấy sự sắp đặt các chi tiết theo hướng hiện thực hóa, bởi vì người chơi sẽ thấy hào hứng và thú vị hơn khi chơi trong một thế giới game mà bạn có thể "nhìn bằng chính mắt mình"... Với game 3D Pacman, chúng ta thấy nó... là lạ, nhưng vì chúng ta đã quá quen thuộc với kiểu chơi Pacman "ăn theo vòng" mà không xét tới khi lên 3D nó sẽ cho một cái nhìn tổng thể khác. Nếu bạn so sánh Fallout 2 và Fallout 3, thì không có lí do gì mà chúng ta lại giữ nguyên kiểu góc nhìn người thứ nhất, ngoại trừ niềm hoài cổ về một phiên bản game cực kỳ ăn khách. Pete Hines nói trong cuộc phỏng vấn: "Điều gì làm bạn ấn tượng hơn với một game 2D mà bạn chỉ nhìn thấy một cái ghế với kích cỡ 4 pixel hơn là một game 3D mà bạn thấy một cái ghế với đủ chiều dài, rộng, cao và cả bề mặt của nó, điều đó khiến bạn như muốn thử ngồi vào cái ghế đó.

3D đã trở thành một nhân tố hết sức quan trọng trong trong ngành công nghiệp game ngày nay. Người chơi có thể dễ dàng hòa mình vào một thế giới ảo 3D, và có những cảm nhận thú vị hơn về game.

Luận điểm thứ 3: "2D có hiệu quả về chi phí hơn, nên có thể tập trung vào gameplay"

Đã bao giờ bạn tự hỏi tại sao game ngày càng đắt hơn? Lí do đầu tiên chính là ngày càng cần nhiều kinh phí để xây dựng một game để đời. Trong tất cả các công đoạn, việc thiết kế đồ họa 3D chiếm phần lớn thời gian và chi phối hầu hết ngân sách làm game. Trong một studio game điển hình của thời nay, bộ phận thiết kế nhạc và âm thanh thường được đặt ở hai phòng cách âm loại nhỏ. Có một vài lập trình viên AI, chuyên viên thiết kế giao diện, menu và dĩ nhiên là cả những người xây dựng chương trình chính. Nhưng bộ phận lớn nhất chiếm hơn nửa số nhân viên là những người thiết kế cử động nhân vật (Animation), dựng hình, xây dựng màn chơi và thiết kế 3D engine.

Koji Igarashi cho rằng, khi từng chi tiết của cử động nhân vật được thiết kế bởi bàn tay của họa sĩ, thì nhân vật đó sẽ được dựng một cách nhanh hơn. Nhưng đối với 3D, việc dựng hình và thiết kế cử động nhân vật tiêu tốn nhiều thời gian hơn, lại có lợi thế hơn trong việc sử dụng công nghệ chuyển động khung xương, giúp cho nhân vật có chuỗi chuyển động kinh hoạt, chính xác hơn. Igarashi giải thích: "Đối với một kẻ địch bình thường, thường chỉ có 6 kiểu hành động cụ thể: Mặc địch (đứng yên), di chuyển, hai dạng tấn công, chấn thương và chết. Trong môi trường 2D, chuỗi hành động này chỉ cần 4 ngày làm việc của một người. Thế nhưng trong môi trường 3D, số ngày đó chỉ đủ để tạo mô hình, việc dựng khung xương sẽ mất thêm một ngày, và ba ngày cuối cùng để lập trình chuỗi 6 hành động nêu trên. Tổng kết lại, việc thiết kế theo công nghệ 3D sẽ mất gấp đôi số thời gian bỏ ra dành cho 2D. Thông thường, thời gian phát triển một tựa game khoảng 2 năm, nhưng với sự khác biệt này, việc phát triển một game 3D sẽ mất nhiều thời gian hơn bình thường. Theo ý kiến của Igarashi, những lợi thế này của game 2D sẽ được sử dụng để cắt giảm chi phí, hay đầu tư nhiều hơn vào việc phát triển gameplay hay AI.

Khi so sánh 2 phiên bản Castlevania: Symphony of the Night và Castlevania: Portrait of Ruin với phiên bản trước của chúng là Super Castlevania IV, bạn có thể thấy tỉ lệ hình ảnh và số lượng màu sắc được sử dụng rất giống nhau. Igarashi tin rằng điều đó đã giúp cho dòng game này đạt

được hiệu quả cao về chi phí san xuất hơn so với những dòng game 3D. Ông cũng giải thích thêm về một lợi thế nhỏ của dòng game: "Vì nhóm phát triển có thể sử dụng những dữ liệu từ một phiên bản có chất lượng tốt trước đó, nên việc duy trì và củng cố chất lượng sẽ dễ dàng hơn rất nhiều". Sản xuất game 2D đồng nghĩa với việc nhóm phát triển nhỏ hơn, là động lực dẫn tới sự tập trung và nỗ lực nhiều hơn của từng thành viên trong nhóm. Igarashi tiếp tục: "Một người có thể hoàn thành toàn bộ phần đồ họa nền, hay toàn bộ kẻ thù, bao gồm cả nhiều hiệu ứng khác". Đối với 3D, mỗi màn được chia ra một nhóm. Và thường có những nhân viên khácn hau phụ trách thiết kế một kẻ địch nhất định, bao gồm phần cử động và những đòn tấn công đặc biệt của nhân vật này. Dự án càng lớn, nhóm phát triển càng đông, dẫn theo đó công việc càng bị chia cắt. Và sẽ rất khó khăn cho người thiết kế để bao quát toàn bộ công việc của mình trong một bức tranh lớn.

Phản luận điểm thứ 3: "Hiệu ứng cao cấp không đồng nghĩa với hiệu quả tốt"

Top 10 game bán chạy nhất tại Bắc Mỹ, trừ Pokemon (trên nền DS), còn lại đều là những game có engine 3D, và hầu hết đều sử dụng góc nhìn thứ nhất. 10/10 game thuộc dạng "bán chạy nhất" thì cũng đều là 3D. Thậm chí Koji Igarashi, một người luôn tin vào hiệu quả của những thiết kế 2D cũng phải nói rằng: "Chuyển động trong môi trường 2D khó có thể mượt mà như trong môi trường 3D được". Bạn cũng khó có thể tạo ra nhiều dạng chuyển động được, và người thiết kế thì lại cần một khả năng hình họa tốt. Khi đó, việc vẽ từng điểm ảnh trở nên vô cùng bất lợi. Càng nhiều điểm ảnh cùng xuất hiện, khả năng xử lý để có một hình ảnh tốt càng khó. Nếu bạn không tin điều đó, hãy thử chạy Fallout 2 trên một màn hình với card VGA hỗ trợ độ phân giải 1600x1050. Chuyển động sẽ trở nên nhát gừng, giật cục. Vào khoảng 10 năm trước, độ phân giải thường gặp là 320x200 trên hệ console, 640x480 trên PC hoặc 160x144 trên Game Boy Color. Giờ đây, PSP của Sony đạt độ phân giải 480x270, gấp 5,6 lần so với GBC và 3,4 lần so với GBA. Những hệ máy console hiện đại đạt tới cao nhất là 1920x1080 và

1600x1050 đối với máy tính. Để tạo ra một game 2D phù hợp thì sẽ có rất nhiều việc phải làm để có được một nhân vật hay cảnh nền đẹp. Đối với game 2D thì đây là điều tệ hại. Một trong những nhà phát triển game huyền thoại Richard Garriot phát biểu: "Thể loại game FPS cách đây 20 năm có lẽ giống với Space Invader". Đồng thời cũng có những game bắn nhau với góc nhìn từ trên xuống, bạn có thể cầm súng, chạy loanh quanh và bắn quái vật. Nhưng với một phần mềm 3D đơn giản, bạn có thể nói: "Bỏ qua cốt truyện đi, hãy làm một game khác với đồ họa 3D". Và bởi vì game đó rất đẹp, người chơi hoàn toàn có đủ lý do để bỏ tiền ra mua. Để hoàn thành một game, bạn lại cần thêm chiều sâu. Nhưng ngay khi bạn có phần cứng để chạy 3D, mọi việc lại trở lại với dạng đơn giản nhất." Garriott kết luận: "Sự lặp đi lặp lại của những game máy tính "nghệ thuật" khiến nó tự giới hạn khả năng khám phá đến những đề tài nghiêm túc và có chiều sâu".

Chính vì điều đó mà game phổ biến thì rất nhiều, nhưng để đạt tính truyền cảm như một cuốn tiểu thuyết hay một bộ phim thì rất hiếm. Ví dụ một vài game trong quá khứ như Fallout hay Ultima 4, và với hiện tại thì có lẽ là Bioshock. Những trò chơi không cần thiết phải mang tính triết lý quá cao, đôi khi việc giết quái vật trên các hành tinh cũng đủ làm thỏa mãn người chơi. Tuy nhiên, việc thêm những môi trường phức tạp trong game là thực sự cần thiết, một phạm vi rộng lớn với những phong cách đặc biệt như trong những tác phẩm văn học. Thực tế, người chơi về lâu dài sẽ thấy nhàm chán với những câu truyện báo thù y chang nhau trong game hành động, những cuộc tấn công lặp lại của người ngoài hành tinh trong game dàn trận hay thế giới giả tưởng đã quá quen thuộc của Tolkien.

Theo cách nghĩ của giới nghệ sĩ, nghệ thuật là phải thể hiện được những tình cảm và niềm tin, làm hiện hữu những gì ẩn giấu bên trong, đồ họa 3D cũng không nằm ngoài quy luật đó. Trong khi đó hầu hết các game mang góc nhìn thứ nhất đều mang những phong cách nghệ thuật khác nhau, tất cả đều cố gắng khiến thế giới trong game thể hiện được phong cách vừa ảo mà cũng vừa thật. Ở mặt nào đó, đồ họa 3D có thể sẽ làm trì trệ sự phát triển của game, vì chúng chỉ tập trung nhấn mạnh những cái gọi là "thế giới ảo", tuy chi tiết và bắt mắt, thế nhưng gameplay lại không được trau chuốt kĩ lưỡng.

Phản luận điểm 4: "Game để giải trí. Không phải để trưng bày"

Nếu hỏi ý kiến của 1000 người chơi về một game đồ họa tuyệt vời và một game 2D cổ điển (mà có thể có gameplay sâu sắc hơn), đa số có lẽ sẽ muốn nhắc lại câu hỏi. Những vụ nổ, xe hơi đời mới cáu cạnh, những pha hành động như trong phim thì có gì sai trái? Richard Garriot, thừa nhận bối cảnh trong dòng game Ultima là thời trung cổ chủ yếu vì nó chỉ có thể làm trên nền đồ họa tile-based lúc bấy giờ. Ngày nay, có những game như Mass Effect của Bioware đã phối hợp thành công giữa cốt truyện, nhân vật và đồ họa. Có lẽ sẽ không gì thuyết phục được một game thủ dừng chờ đợi Fallout 3 phát hành mà thay vào đó chơi Wasteland "xưa như diễm". Nhưng hiện nay, game 3D có mặt ở khắp nơi chẳng phải ngày một giống nhau hay sao? Vì vậy nếu một nhà sản xuất sử dụng công nghệ 3D chỉ vì lí do "chúng tôi phải làm thế" thì họ nên suy nghĩ thêm: "Một game 2D với hình ảnh đẹp hoàn toàn có thể vượt lên các game 3D khác một cách dễ dàng hơn so với việc cho ra đời một bản sao của các game 3D trên thị trường".

Bước tiến lớn nhất của ngành công nghiệp game hiện nay là sự lên ngôi của thể loại game đơn giản (casual) dành cho những người không thể phân biệt giữa phân giải 800x600 và 1280x1024. Đối với những đối tượng khách hàng này, việc dễ chơi quan trọng hơn khía cạnh nghệ thuật, điển hình là thành công lớn của Wii. Ở các hệ máy cầm tay, công nghệ 2D vẫn đóng vai trò quan trọng. Sony PSP có đủ tốc độ xử lý cho nhiều engine 3D chấp nhận được, trong khi DS không thể. Game mới phát hành Dementium: The Ward là đỉnh cao của game 3D trên nền DS, nhưng không thể so sánh với các game trên hệ máy khác. Thế nhưng, DS vẫn thành công hơn PSP rất nhiều. Với sự phát triển của các hệ thống như Xbox Live Arcade hay Wii Virtual Console ngày càng được ưa chuộng, 2D thực sự đang đứng trước thời kỳ Phục hưng.

Nhưng game 3D cũng có thể tìm được lợi ích từ việc áp dụng những kỹ thuật 2D cũ kĩ. Những yếu tố khác về tính giờ và điểm kinh nghiệm cũng được áp dụng cho những chiến binh 3D giống như đối với chú Mario 2D. Một ví dụ khác là hệ thống giao diện object-based được yêu thích của Sims 2, giao diện này không khác gì so với những gì engine SCUMM đã làm trong game Maniac Mansion của Lucas Arts từ những năm 80s.

Có lẽ trong ba năm tới, khoảng cách giữa game 3D và 2D sẽ trở nên khác so với ngày nay. Nó sẽ làm cho các phong cách nghệ thuật trở nên đa dạng hơn, và thậm chí có thể đem đến những thể loại game mới. Và chúng ta sẽ cùng mong chờ điều đó.

GWP Team

5 WORST GAMES 2008

Năm 2008 có thể được coi là một năm bội thu đối với những hãng trò chơi điện tử khi mà hàng loạt các game "đỉnh" như Metal Gear Solid 4, GTA 4, Devil may Cry 4, Fallout 3, Gear of War 2... cùng những trò chơi hay khác được ra mắt trên các hệ máy Console lẫn PC, đều được người chơi đón nhận nồng nhiệt. Tuy nhiên, 2008 cũng là năm của thất vọng khi những trò chơi được mong đợi lại thể hiện quá tệ hại so với những gì được giới thiệu trước đó. Bài viết dựa trên nhiều nguồn và ý kiến khác nhau trong cộng đồng game thủ để rút ra 5 game dở tệ để bạn đủ phát ngấy lên khi nhắc đến.

NEED FOR SPEED UNDER COVER

EA - EA Black Box - Racing - PC, Xbox 360, PS3 - 17/11/2008

Những tưởng với NFS: UC, EA sẽ lấy lại danh tiếng cho dòng game đua xe NFS sau thất bại nặng nề của ProStreet, nhưng kết quả lại cho "ra đời" thêm một phiên bản làm người hâm mộ phải thở dài ngao ngán. Cách chơi thiếu các điểm nhấn cần thiết như quá ít các thể thức đua mới. Có vẻ như EA đã quá tập trung vào cốt truyện, thứ mà người chơi không đòi hỏi nhiều ở một game đua xe như NFS và xao lãng đi "cốt lõi chính" là lối chơi. Không phủ nhận, NFS:UC vẫn mang lại cho người chơi cảm giác hào hứng quen thuộc bởi những màn rượt đuổi gây cấn với cảnh sát như Most Wanted đã từng làm. Nhưng rồi người chơi sớm nhận ra đó giống như một sự bắt chước vội vã mà không hề có những cải thiện cần thiết, khiến NFS:UC chẳng khác nào một bản sao chắp vá của MW. Thật đáng tiếc cho một dòng game nổi tiếng một thời khi mà số phận của NFS trở nên tăm tối hơn bao giờ hết.

TOO HUMAN

Microsoft Games Studios - Silicon Knights - Action - Xbox360 - 19/08/2008

Mất hơn một thập kỷ để phát triển và quảng bá, Too Human nổi lên như một trò chơi không thể bỏ qua. Tuy nhiên, thực tế lại chứng minh đây là trò chơi mà bạn nên "bỏ qua" thì hơn. Điểm đầu tiên phải kể đến là hệ thống chiến đấu quá tệ hại của nhan vật chính. Các đòn đánh thiếu sinh khí "kết hợp" các hiệu ứng nghèo nàn không thể làm thỏa mãn người chơi. Tiếp theo là hệ thống nâng cấp rườm rà, phức tạp như một bản đồ ma trận chỉ làm người chơi them "điên đầu". Các phần chơi đa số lặp đi lặp lại gây nhàm chán. Bên cạnh đó, những điểm vô lý cũng vô tình góp phần "kết liễu" trò chơi. Như khi bị dính tia bức xạ, bạn sẽ bị "rút" máu cho đến chết nếu như vô tình không có bình hồi máu nào gần đó. Trong vòng một thập kỷ, con người có thể chế tạo ra rất nhiều điều thú vị, nhưng cũng có những thứ chỉ xứng đáng nằm trong thùng rác. Và Silicon Knights đã làm được điều thứ hai với Too Human.

LEGENDARY THE BOX

Gamecock - Spark Unlimited - Action - PC/Xbox 360/PS3 - 11/2008

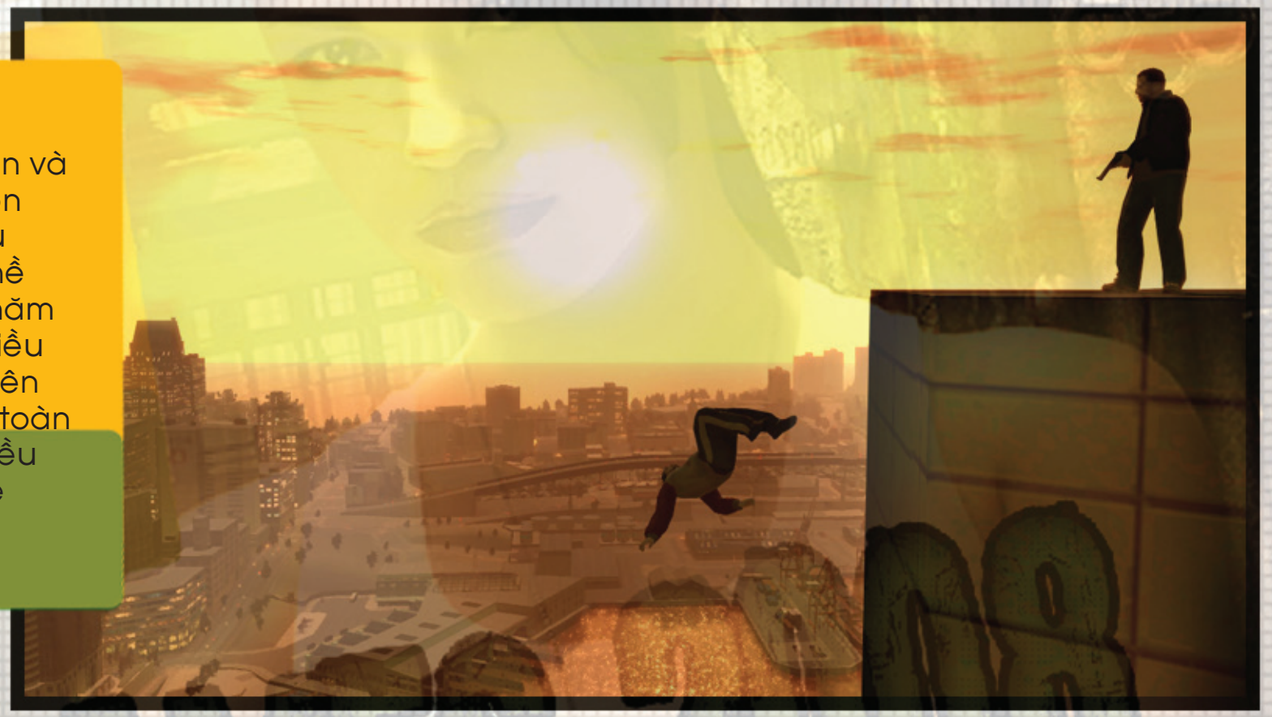
Được giới thiệu trước đó như một game hành động hấp dẫn, Legendary quả thật làm người chơi phải hoàn toàn bất ngờ và giật mình hoảng hốt về những gì trò chơi mang lại. Công việc của người chơi chỉ là đi từ điểm A đến điểm B, mở vài cánh cửa bị khóa và tiêu diệt quái vật. Các tình huống đều được sắp đặt sẵn nên người chơi dù có đụng độ quái vật mà game không "cho phép" tấn công thì người chơi có bắn hay đứng trước mặt, quái vật cũng không "dám" làm gì bạn. Chính lối chơi quá tuyến tính, gượng ép mà không hề có một hướng "mở" nào khác đã làm Legendary trở nên nhàm chán và vô vị. Đã có nền tản cốt truyện khá thú vị về đề tài thần thoại nhưng Legendary chưa thể làm người chơi thỏa mãn khi không được mặc sức tung hoành. Số phận thất trớ trêu thay, Legendary lại trở thành "huyền thoại" trong những trò chơi tệ nhất.

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

EA Games - Pandemic Studios - Action Adventure - PC/Xbox 360/PS3/PS2 - 31/08/2008

Một trò chơi hay ở phiên bản đầu chưa hẳn phần tiếp theo đã hay, nhận định này thật sự chính xác với trường hợp của Mercenaries 2. Tưởng chừng M2 sẽ thừa hưởng những tinh hoa từ người đi trước, nhưng những điều "tốt đẹp" nhất mà M2 mang đến là một cốt truyện tẻ nhạt, cách chơi lặp đi lặp lại nhàm chán và vô số lỗi từ lớn tới nhỏ, hoàn toàn không có sự mới mẻ nào. Người chơi sẽ việc nhận nhiệm vụ, thuê phương tiện di chuyển, hoàn thành sứ mạng và nhận tiền. Chấm hết. AI lại tạo cho người chơi một cảm giác tồi tệ không phải vì chúng quá thông minh mà vì chúng quá ngu. Bạn bị thương? Cứ việc trốn sau ngôi nhà nào đó vì bọn lính sẽ không muốn phí sức tìm bạn. Bạn muốn phá hủy một phương tiện nào đó? Chỉ việc đứng gần đó, tụi lính sẽ làm giúp bạn với một tinh thần quả quyết cao độ. Cuối cùng, thêm một khái niệm mới từ M2: bạn có thể thuê máy bay nhưng bạn không thể thuê được phi công.

Có thể tưởng tượng đến hai trường hợp: Một số sẽ rất tức giận và muốn "dần tơi tả" người viết bài này, trong khi một số lại tròn xoe đôi mắt không hiểu có đọc lầm hay không. Thực ra nếu xét về khía cạnh nội dung cách chơi thì GTA IV (PC) không hề có điều gì phải phàn nàn. Nhưng một trò chơi được mong chờ nhất năm lại được "port" quá cẩu thả với vô vàn "bug" được tìm thấy. Cách điều khiển bằng chuột và bàn phím lại tỏ ra khó khăn không được bằng trên xbox 360. Chưa kể hình ảnh mà người chơi tận hưởng lại không hoàn toàn xứng đáng với số dung lượng khổng lồ của trò chơi. Chính vì những đều đó, người viết bạo gan và cả gan bình chọn GTA IV (PC) là trò chơi tệ nhất năm 2008.



GRANG THEFT AUTP IV PC

Rockstar Games - Rockstar Toronto - Action adventure - PC/Xbox 360 - 02/12/2008

Aasa (Tổng hợp)

KẾT QUẢ GAME MÂM XÔI - THE WORST GAMES 2008 GameVN (www.gamevn.com)

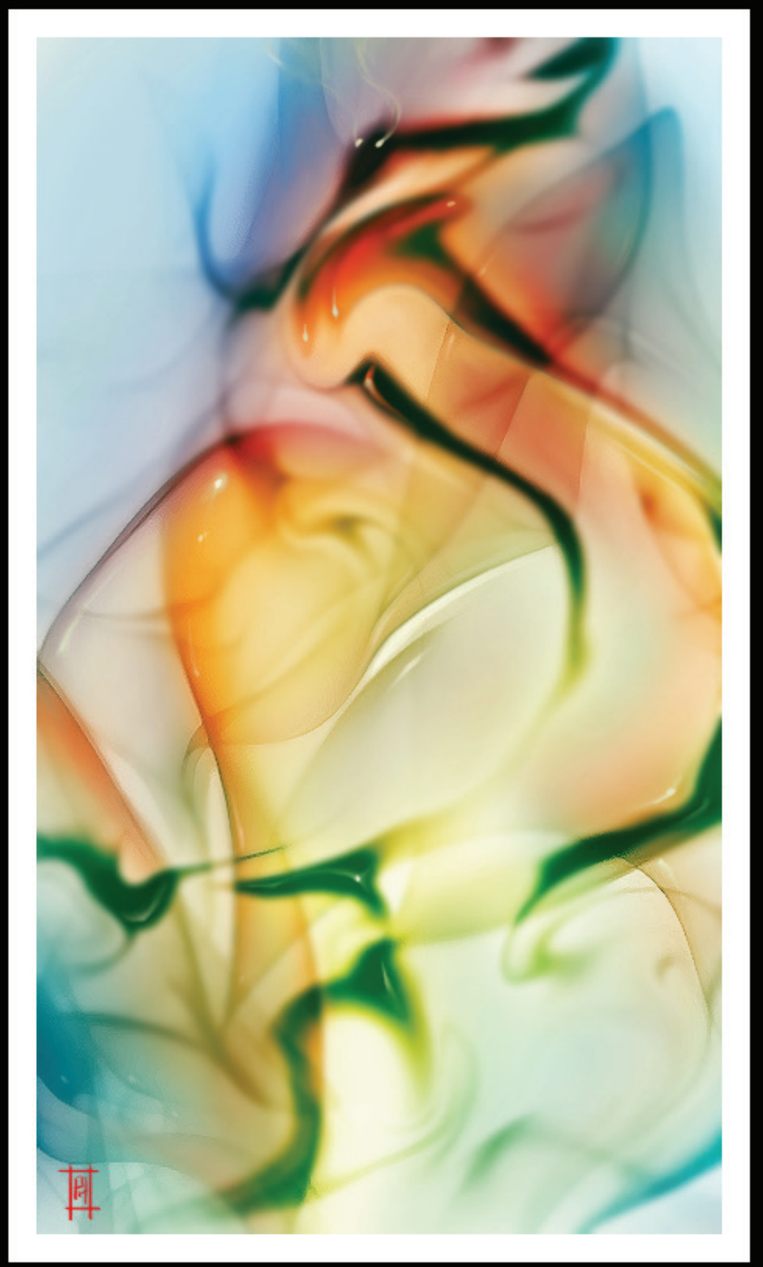
Tổng cộng có 83 votes

1. Too Human (29 votes)

2. Iron man (26 votes)

3. Need for Speed Undercover (23 votes)

4. Legendary: The Box (5 votes)



in progress 14